

עיתון מחשבים לנוער • גיליון מס' 3 • ינואר '95 • 68 עמודי צבע • המחיר: 14.95 ₪ באילת 12.70 ₪



זומביט כוכב קולנוע

גיליון מיוחד על מחשבים וקולנוע



מספרים בדיחות פנטזיות

נגנבים על ירח רצחני, ססג, נובה סטורם, הנץ השחור...

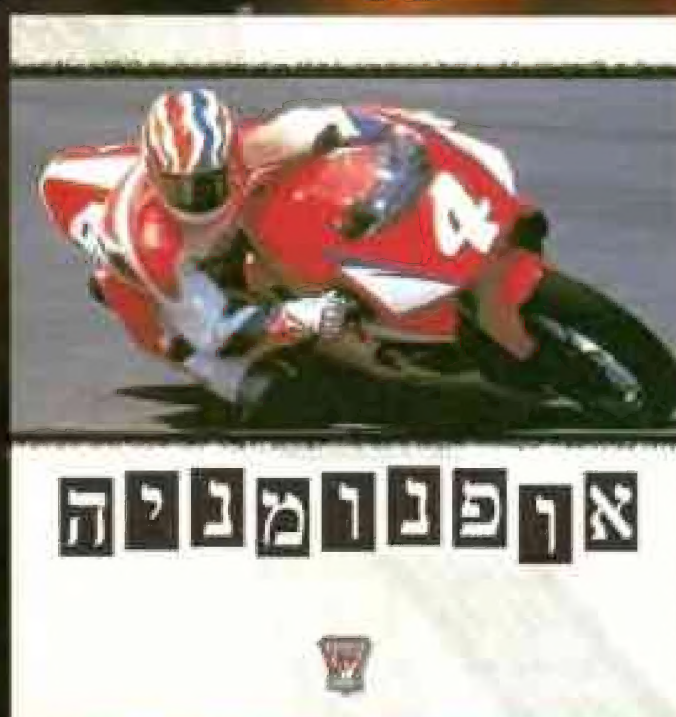
עולים על BBS - זומביט און-ליין יורדים על ביל גייטס ומייקרוסופט



נוסעים להוליווד, חוזרים דרך ירדן למסיבה באינטרנט



להשתתף בחלום בלהות...
לקרוע את הכביש...
לשרוד בסופת חלל...



עם מחשבת אתה סוף סוף
יכול לעשות את זה!

אזימוט

לקבלת פרטים מלאים
ולהזמנות טלפון

עדיפון
ADIPHONE

24 שעות ביממה
03-5261556



מחשבת
מרכז השיווק קבוצי גליל ים
מיקוד 46905 סל 03-528741

מחשבת - הרפתקה שאינה נגמרת

מרכז שיווק: קיבוץ גליל ים, מיקוד 46905, סל: 03-528741

התגלית גלאקסיה חדשה

מדיה '88

סאונד גלאקסי

כרטיס הקול המתקדם ביותר במחיר הנמוך ביותר

שכח מכל האחרים! תם עידן כרטיסי הקול הישנים והיקרים. סאונד גלאקסי הוא כרטיס הקול החדש והמתקדם ביותר! בסאונד גלאקסי יש יותר פונקציות, יותר פעלולים, יותר אפשרויות וכל זה במחיר נמוך יותר. סאונד גלאקסי - כרטיס קול מגלאקסיה אחרת.

תומך ביותר סטנדרטים
ובכל סוגי ה-CD ROM



כרטיס קול, ערכות מולטימדיה, כונני תקליטורים, כרטיסי וידאו מבית אצטק ניתן להשיג במדיה סנטר, דיזנגוף סנטר שער 4, טל. 03-5285859 ובחנויות המובחרות. קרביץ טכנולוגיה, רח' המסגר 18 ת"א טל. 03-5370094



מתחברים לזומביט



B.B.S. חברה, חומרה

גם משחקים ופזיקים

יחד עם ה"י.ד.

לפיקציות ופזיקים

חביו

צריך לפחות זומביט אחד

בכל בית אב

כי הילדים וההורים רבים

עליו

בזומביט יוצאים למסע מיוחד

מי שלא מחובר - לא חי ב"עכשיו"!

לכבוד: "כולנו עיתונות ותקשורת", דרך בן-צבי 84 תל-אביב 68104

כן, אני מעוניין/ת לצרף את בני/בתי כמנוי לירחון "זומביט" לשנה שלמה (12 גליונות) במחיר מבצע של 153 ₪, ב-3 תשלומים של 51 ₪ כ"א, במקום 179 ₪ (המחיר המלא). בתוספת הפתעה לכל מנוי חדש.

פרטי המנוי: שם פרטי _____ שם משפחה _____ תאריך לידה / / _____ כתובת מלאה _____ מיקוד _____ טלפון _____

אני מעדיף/ה לשלם באופן הבא: ☐ 3 המחאות המצ"ב על סך 51 שקלים כל אחת.

☐ אני מעדיף/ה לשלם באמצעות כרטיס האשראי שלי. סוג הכרטיס (סמן/י איקס): ☐ ויזה ☐ ישראל כרטיס ☐ דינרס

שם בעל הכרטיס: _____ מספר ת.ז.:

מספר הכרטיס: בתוקף עד: /

להזמנות בכרטיסי אשראי: 03-5180874, 03-5180870

ת ו ב ז

- 6 גרפיטי 1 - הקיר של נאורה (דבר העורכת)
- 7 גרפיטי 2 - הקיר שלכם (קוראים כותבים)
- 8-9 חידושים ומשחקים שבדרך
- 10-11 צנזורה על משחקים ✂
- 12 מושון - סיפור ✍
- 13 יום עבודה ב"חללית" - חדר עריכה דיגיטל
- 14-15 עורכים פורחים - תוכנות עריכה
- 16 אפקטים בקולנוע
- 18 סינמה רשת - ארכיון סרטים באינטרנט
- 19-20 BBS - זומביט אוןליין ☎
- 23 תלת-מימד 3D Studio
- 24-25 פשע - גונבה 🔑
- 26-27 CD - ארכיוני קולנוע מגה וקריטריון
- 28-32 משחקי CD - גמלולים, ירח רצחני ועוד
- 34-35 דאבל קליק - קומיקס
- 36-41 משחקים - הנץ השחור, נובה סטרייק ועוד... .. ☹
- 42-43 קצ-ע - משחקים ממש רעים ☹
- 44 יורדים על ביל גייטס
- 45 אולימפיאדה - של השפלות 🏊
- 46 D&D - עולם האמונות
- 47 ספרים - על חלונות 📖
- 48-49 סטר-טרק - מפגשים מהסוג השלילי
- 50-51 3D - משחקי וידאו
- 52-53 כוכב שבתאי - אולם משחקי וידאו 🪐
- 54 חופשי - תוכנה לעיבוד תמונה
- 56 תכנות - Visual Basic
- 57 מקינטוש - עריכת וידאו 🍏
- 58-59 זומביל'ה - הבמאי הצעיר וקומפי
- 60-61 זומביטאים מבקרים בירדן الكمبيوتر
- 63 סטייל - אסתטיקה במהירויות גבוהות
- 64 מילון מונחים
- 65 תחרויות וחידות - נושאי פרסים
- 66 אנטי - בקורות על כתבות בעיתון ☠

זומביט

עורכת: נאורה שם-שואל
עיצוב ממוחשב: משה אלחנתי
עיצוב מלל והכנה לדפוס: שרונה בבלר
סדר: לילך גול צלם: אמיר המאירי
עורך לשוני: א. לוי הגהות: שרון סולומון
משתתפים קבועים: עמוס אלנבוגן, עידו אמין,
סיון רהב, גיא ברנע, נמרוד קרת, תום ברגר, דוד
מאוס, טל פרץ, ליאת גלר, אייל מושקוביץ, נרי
פרידמן, רועי ברלין, עדי יוגב, יניב קסנר

מ"ל: כולנו עיתונות ותקשורת
עורך אחראי: אורן ציבלין
מנכ"ל: אורלי רוננבון-עטייה
מזכירת מערכת: דליה משאל
מנהלת מח' מודעות: זיוה אסא
03-5180871
מחלקת מנויים: טלי נגראה
03-5180870/4
כתובת המערכת: דרך בן-צבי 84, תל-אביב
668104
03-5180820 (רב-קוי)
פקס: 03-6820401
הדפסה: צ.צ. הפקות והדפסות בע"מ
הפרדות ולוחות: גרפאור
הפצה: בר 03-6952118/9

אין המערכת אחראית לתוכן המודעות ואינה
מחזירה כתבי יד

חבר'ה,

רוצים לצאת מהלחץ במבחנים?
אלאו את שאלון "סטט-רילקס"
המופיע בעמ' 22-21 ושאלו.
בין השאלות ער לתאריך 10.2.95.
יושלו 5 משחקי מחשב מרילקס.
כדאי למהר!
המשחקים יישלו לכת' המוכים



הקיר של נאורה

החודש עבר בסימן נפילה של הגדולים – **אינטל** (הפנטיום מזייף!!) ו**מייקרוסופט** (החלונות אינם עומדים בציפיות??). אנחנו עדיין קטנים – אבל "כוכב קולנוע", ולפי תגובותיכם – יש לנו סיכוי גדול! נושא הגיליון הוא קולנוע. מדהים להיווכח עד כמה הוא ממוחשב, עד כמה הוא כרוך בטכנולוגיה, ולא רק בתוכנות עריכה מקצועיות וביתיות, אלא גם בארכיונים קולנועיים על גבי סי.די.רומים, ומשחקים שפותחו בעקבות סרטים, וההיפך.

החודש עבר גם בסימן של התעוררות "אינטרנטית" בארץ (האם יפסיקו למלמל בחרדת קודש את המילה "מולטימדיה" כדי לפנות מקום למילת הקסם "אינטרנט"?). אולי באיחור של כמה חודשים אחרי העולם המערבי המתקדם... ואילו אנחנו, הקטנים, הכי שמחים להודיע: מעתה אנחנו העיתון האלקטרוני –

זומביט און-ליין המדליק ביותר במזרח התיכון, ולנו BBS משובח מבחינת תכנים, עיצוב

גרפי, וצ'ופרים בשפע (עמ' 20-21). נסו ותתענגו!

אך מעבר לקולנוע, ובמקביל לפעילות **זומביט און-ליין** – ממשיכים להביא את המשחקים

הכי חמים בשוק, תחת הירח הזורח (עמ' 29) ובכבישי סאן-פרנסיסקו הבוערים (עמ' 30), 3DO במלוא המרץ (עמ' 50-51). **מפסיקים** להקדיש עמודים שלמים למשחקים גרועים מפאת גודש החומרים בעיתון, ומרכזים אותם בקצ'רע (עמ' 42-43), **ממשיכים** לעקוב אחר הנעשה ברשתות תקשורת, מתחילים במדור תיכנות למקצוענים (עמ' 56), **לא מפחדים** לעסוק עוד ועוד בנושאי גונבה (עמ' 24-25) ותופשים **ט"ל** (עמ' 63), לא רק בארץ – גם בירדן (עמ' 60-61).

והעיקר – עושים **אנקטות!**

(אורה)

נ.ב. לפני כשבועיים השתתפתי במסיבה מאוד מיוחדת, כמותה יש יותר ויותר בזמן האחרון. המסיבה הזו התרחשה ברשת האינטרנט (באתר של אדם קארי, ראו מדור אנטי) – בסיסה היה בהולנד, אך משתתפיה – מכל העולם. נתבררתי עליה ימים רבים למפרע, ובאותו היום, כמו רבים אחרים, נצמדתי אל המסך כמה שעות לפני תחילתה,

כדי לעקוב אחר ההכנות שתועדו

בתמונות סטילס ובסרטי וידאו

(שהועברו בתוכנת שרות הנקראת CU-SEE-ME).

במו עיני צפיתי בבלוני ענק שנקשרו מסביב לאולם הארועים ועפו השמימה לקראת חצות, במו אוזני שמעתי את הכנות ה-DJ וראיתי את הנוכחים, ומה עשו להם ולתמונותיהם המשתתפים בשלט-רחוק. הכפר הגלובאלי איננו חזון אחרית הימים, אלא דבר שקורה, כאן ועכשיו, או אם תרצו – בכל מקום ובשום מקום, בכל שעה וללא זמן ממשי.



הפקיד שלכם

מאת: ציפי המצפה

מעניין מדוע **ביל**
גייטס קורא
ל-WINDOWS-95
פרוייקט שנות
האלפיים?

אנרגיה איקולוגית
מכריזה על מערכת
גרסה NT

**זומביט
בשטח**

מאת: עופר לנדנברג

לפי סקר של
המכון
הסטטיסטי -
99.9 אחוז
מכלל
האוכלוסיה
בארץ קוראים
את כתב העת "זומביט".

תגובת המנכ"לית:

"יש מקום לשיפור"
לפיכך החליטה המערכת להכריז על
מבצע מיוחד - כל הרוכש מנוי
לעיתון "זומביט" זוכה במנוי חינם
לתוכנית הטלוויזיה.



● מ. א. הטיל ביצה ושלח לנו
אותה באינטרנט



מאת: תלתן בורגראנץ'

ביל (ביז'ו) גייטס הכריז על מיזוג עם
אברהם שפירא - הם יסבו את מערכת
ה"חלונות בעברית" ל"וילונות בפרסית".
כמו כן נמסר ש-WINDOWS-95 נדחה ל-96
היות והגירסה הנוכחית איננה נתמכת
מקיר לקיר.
הם החליטו ללכת על זה בגדול, ושם
המוצר הוחלף מ"שיקאגו"
ל"אור-יהודה".

★ ★ ★

מייקרוסופט תפסיק למכור את התוכנה
"חלונות לקבוצות עבודה" ובמקום זה
היא תחלק "ציפחות לחבר'ה".



שאלה: כמה
טכנאי אינטל
דרושים כדי
להחליף צ"פ
פנטיום?
תשובה:

1.9976859

**חומר
גלם
לצג'לים**

PENTIUM

על חידושים

מאת: סיון רהב ודוד מאזאס

- שונאים להקליד? הפתרון לבעיה שלכם קרוב מתמיד. בארצות-הברית יצאו מחשבים שמאפשרים לכתוב עם עט-אור על הצג. המחשב כבר יפענח את הכתב ויעבד אותו לאותיות הדפוס.
- בבריטניה החליטו כמה חברות תוכנה להעניק פרסים לאזרחים ישרים והגונים שילשינו על חנויות שמבצעות העתקות לא חוקיות. בקרוב בארץ? (הרחבה במדור פשע)
- בקרוב יתחילו למכור לציבור הרחב עכברים תלת מימדים, שצריך להחזיק באוויר במקום על משטח קשית. בינתיים משתמשים בעכברים האלו רק מהנדסים, מתכנתים ומיליונרים.
- "שארפ" (המוכרת מ"זה שארפ, זה לא") הוציאה וידאו-מודם משוכלל וקומפקטי שבעזרתו אפשר לשלוח ולקבל תמונות ודיאוגרם דרך קו טלפון.
- בניירורק יצא עיתון צעירים חדש - FLUX, שעוסק בעיקר במחשבים.
- יצרני "דום" מבטיחים ש"דום 2" לא יהיה המשחק האחרון בסדרה. צפו להפתעות.
- חברת "סוויטש" הוציאה עכבר שמעוצב כמו שעון סוויטש. קול!
- לכל אלו שמתכננים לקנות 486 או 586 בזמן הקרוב: ה-686 ארטרטו מגיע, ואולי כדאי לחכות ולקנות אותו. שלא תגידו שלא אמרנו לכם. ומצד שני - לך תדע, אולי 686 ייצא להם בטעות כ-685.897? חכו, ובינתיים - אל תיקנו.
- נינטנדו יצאה בהכרזה עצומה, על טכנולוגיה חדשה מאוד, שתאפשר הרצת משחקים באיכות ורמה של 32 ביט על ה-SNES הטוב והישן! מדובר על ג'וק, סטייל ה-SUPER FX, שמתחבר לכל קסטה של המשחק, ומאפשר עיבוד נתונים במהירות גדולה פי ארבע מה-SNES הישן, בתוספת מחיר מזערית ממש!
- מחירו של הג'וק החדש והמדהים יעלה לא יותר מ-2 דולר לג'וק!!! כלומר הקסטות יעלו כמעט אותו הדבר, ויהיו 32 ביט!!! הוא יאפשר הצגת 16,000,768 צבעים בו זמנית, מהירות חישוב של 13.4Mhz (מהיר, כאמור, פי ארבע מה-SNES), ועוד אפשרויות גרפיות וחישוביות מדהימות. הג'וק יכלול מעבד ראשי נוסף, שיעבוד במקביל למעבד הישן, וזה מה שיאפשר לו לעבוד ב-32 ביט.
- נינטנדו גמרה לעבוד על מכשיר ה-VIRTUAL REALITY ההולוגרפי שלה, ויבוא מצוייד במסך קטן, ש'מקרינ' את המשחק בצורת הולוגרמה צבעונית שמקיפה את השחקן. בכירים בנינטנדו טוענים שהמכשיר מציע חוויה חדשה שהעולם יאהב. המכשיר יהיה 32 ביט טהור, ויעבדו עליו רק משחקי הולוגרמה שיתאימו לו.
- המכשיר החדש שהופך את המגדרייב ל-32 ביט, ה-32X, יצא לשוק ואיתו משחקים רבים.

יצא מהתנור... מוקפץ על המחבת... יצא מהתנור... מוקפץ על המחבת...

פשיטה בג'ונגל JUNGLE STRIKE

מי ששיחק ונהנה מהמשחק "פשיטה במדבר" (DESERT STRIKE) - הנה בא ההמשך המיוחל.

זה התחיל בתור משחק טלויזיה, ההצלחה קסמה לחברת "גרמלין" שהסבה אותו ל-PC, ועתה ממשיכה ב'פשיטותיה' לא רק בהליקופטר, אלא בכלי רכב ותעופה רבים אחרים. הפעם האיום הוא על ארצות-הברית. מיערות דרום אמריקה נפתחת סכנה חדשה. בנו של קולבבה ממשיך בדרכו הסוררת של אביו, וזורע אימתו על התושבים האמריקאים.



ומשחקים שבדרך

כדאי לחכות... כולם מחכים... כדאי לחכות... כולם מחכים...



עין תחת עין RETRIBUTION

בזמן שאתה חוגר את עצמך למושב הטייס, אתה יודע שהפעם – המלחמה מוצדקת. המין האנושי עומד בפני הכחדה! יצורים מכוכב אחר, הצילו בעבר את המין האנושי באחת מהמלחמות הנוראות ביותר שידענו.



אך אז לא ידעו תושבי כדור־הארץ דבר אחד קטן וחשוב – מטרת אותם יצורים שהצילו אותנו בעבר, היתה לגדל אותנו כדי שנשמש כמזון עבורם בעתיד... משחק חלליות חדש מתוצרת חברת "גרמלין". הפעם – הנקמה היא הישרדות!

עדיין מתבשל... מריח טוב... עדיין מתבשל... מריח טוב...

הנה בא עוד אחד KING QUEST 7



זו אולי סדרת המשחקים הארוכה והמפורסמת בעולם. לא כולם מתים עליה, על המתקתקות הזו, הלקוחה מעולם האגדות, המלך מציל את הנסיכה וכו'. אבל העובדה היא שחברת "סיירה" מכריזה עתה על השביעי בתור וצופה לו הצלחה רבה, מה עוד שעתה הם נוקטים בקו "נכון פוליטית" – לא עוד הנסיך

אלכסנדר מציל את הנסיכה הקסומה, אלא שאתם משחקים בתור הבת והאמא. וגם מבטיחים גראפיקה עוד יותר טובה!





עצ נזורה

הענקים רוצים צנוורה

מאת: עידו אמין

**איגוד יצרני התוכנה הקטנים
בארצות הברית יוצא למאבק
חריף נגד הצעת חוק צנוורה
על משחקי מחשב. סגה
ונינטנדו דווקא בעד**

"מורטל קומבט" של סגה, אחד המשחקים האלימים ביותר שנראו עד כה על מסך המחשב, הביא את הסעיף לשלושה מחברי הקונגרס האמריקאי, קול, ליברמן ולנטוס, והם מגישים לקונגרס הצעת חוק, שתכריח את חברות התוכנה לסווג את התוכנות כנהוג לגבי סרטים. החוק נמצא בדיון בוועדת המשנה של הסנאט לענייני חוקים מסחריים, ויועבר בקרוב. בחוק תומך ארגון של 12 יצרניות המשחקים הגדולות, ביניהן סגה ונינטנדו.

כל יצרן יחויב להגיש דוגמאות מייצגות לוועדת בדיקה וסיווג, שהרכבה חסוי. יהיה עליו לשלם 500 דולר לבדיקה וייאסר עליו למכור את המשחק עד לסיומה במועד בלתי ידוע.

הפתרון: סיווג עצמי

ארגונים גדולים שמייצגים מפתחי תוכנה קטנים יותר וגופים אחרים בתעשייה מתנגדים בחריפות ומציעים במקום החוק המוצע להנהיג סיווג עצמי, לפי אמות מידה שיוגדרו באופן משותף וגלוי. יצרני התוכנה העצמאיים הקטנים ("שיירוור"), המאוגדים באיגוד עצמאי, מובילים את המאבק. הם חוששים שבדיקת וסיווג התוכנה שלהם במכון המנוהל עליידי נינטנדו ואחיותיה יעלו להם כסף רב, לא יהיו אובייקטיביים, ויחמירו איתם יותר מאשר עם הגדולים. הם דוחים את הביקורת בדבר אלימות ומזכירים, שהמשחק יוצר המחלוקת הוא מתוצרת "סגה" הענקית. הם פתחו במערכה למען סיווג עצמי ונגד סיווג בכלל למשחקים "און-ליין". הם נמצאים במגע עם איגוד ההורים האמריקאי, כדי לבנות מערכת אובייקטיבית של סיווג.

הלומדות הקטנות בסכנה

איגוד זה, שבו אלפי מתכנתים בודדים המנהלים חברות קטנות, חושש שעלויות הסווג המוצעות בחוק יפגעו דווקא בתוכנות החינוכיות, שכדאיות הפקתן מצומצמת ממילא. התהליך הממושך גם יפגע במעבר התוכנות לשוק, והסטנדרטים האמריקאיים עלולים לא להתאים לאלו שמפותחים במדינות אחרות. האיגוד מוצא מקום לציין, בצדק, כי אין סיכוי שהסיסאופים בבי.אסיס ברחבי העולם יכבדו מערכת סיווג, שבה אין הוא מכיר.

תגובת הסנאטורים היתה קשוחה:

על נייר מכתבים רשמי של הקונגרס הם מפצירים בקונים, לא לרכוש תוכנה מעסקים שאינם מסכימים עם הצעת החוק. לטיעון בדבר הסכנה לקיומם של בתי תוכנה קטנים ללומדות איכותיות ענה לנטוס, שההגנה על הנוער חשובה יותר. ■

**"פרשי חניבעל"
נפלו כזבובים"**

מי שחשב שנושא האלימות במשחק מעסיק רק את ילדי המחשבים והוידאו, יציץ נא בדיאלוג שבין הדוד סבוני לבן-אחיו דני בספרו הקלאסי "שלושים וחמישה במאי" של אריך קסטנר. את משחק חיילי העופרת ניתן ללא ספק להעתיק למסך המחשב, כולל שיחי הוורדים. האם אנו מעתיקים גם את הזלזול בחיי אדם?





על משחקים

"לא דם, רק קצת צבע אדום"

"מה שאני רואה במחשב לא משפיע על האופי וההתנהגות שלי - זה רק משחק", הודפים זומביטים מושבעים יותר ופחות את טענות חסידי הצנזורה

קודם כל תירגעו, אף אחד לא מתכוון להחרים לנו את הטורים. אבל

משחקים אחרים אולי יצונזרו. הכנסת כבר דגה בכך, ועד שתחליט מה יעלה בגורל כל המשחקים האלימים, הגסים והגזעניים שמסתובבים בשוק, באופן חוקי ולא חוקי, יצאנו לברר מה חושבים על זה מכורי המחשב, וסתם כאלה שלא מבינים כל כך במחשבים אבל משחקים מדי פעם.

ונתחיל ממכורים כבדים. אורן הורוביץ, בן 13 מגבעתיים, למשל. "אני נהנה מהדס השפוף", הוא אומר, "זה מה שעושה את המשחק יפה ומדליק".

- אז אתה לא חושב שצריך לצנזר משחקי מחשב?

"לא אמרתי שלא. יש משחקים כמו 'פוליס קווסט 4' (חקירה משטרית 4) שמראים בהם גופות של אנשים

מקרוב, אולי את זה צריך לצנזר. את המשחק 'לארי 4' אני לא מכיר אבל שמעתי שצנזרו בו כמה קטעים גסים".

- ומה עם משחקים גזעניים?

"אני מכיר רק את המשחק 'אינתיפאדה' ואני לא חושב שיש אותו למושהו. הוא כל כך ישן ופרימיטיבי שאף אחד כבר לא

משחק בו. חוץ מזה, הוא פיראטי. אף חברה לא חתומה עליו. לדעתי הוא מקומם וגזעני ולכן חובה לצנזר אותו".

תומר כהן, לעומתו, חושב שלא צריך לצנזר אף משחק מחשב.

- גם לא משחקים אלימים במיוחד?

"לא. כולם יודעים שזה רק משחק".

- ומה עם משחקים כחולים? גסים?

"לא יודע. אני חושב שזה לא יעזור לצנזר אותם, כי תמיד יהיה מישהו שיפיץ עותקים. אגב, יש משחקי מחשב שהם בעצם סרטים כחולים. כדי לראות

מעין 'סרט ממוחשב' כזה צריך לפתור תהגיל חשבון בהתחלה. התרגילים בדרך כלל מאוד מסובכים ואם אתה יודע לפתור אותם, סימן שאתה כבר בגיל העשרה.

זה מין קוד כזה, כדי שילדים קטנים לא יוכלו להיכנס".

- ומה צריך לעשות עם משחקים גזעניים, כמו 'אינתיפאדה'?

"לא לצנזר, כי זה לא יעזור. במילא רוב האוכלוסיה לא משחקת בכאלה משחקים דוחים, וגם אם מישהו משחק, אני לא מאמין שזה משפיע עליו".

איתן כוחמן (11) מרמת אביב מספר שהמשחקים האלו משפיעים ועוד איך. "יש לי בן-דוד בן ארבע, והוא משחק ב'וולפנשטיין'. המטרה של המשחק טובה - להרוג נאצים, אבל הוא קטן ולא מבין את המסר. הוא צועק 'איפה האיש עם השפם?' ומתכוון להיטלר. אני לא יודע מה נכנס לו לראש, אבל זה מסוכן".

- אז היית מצנזר את 'וולפנשטיין'?

"לא הייתי מצנזר. הייתי מפסיק להפיץ את המשחק הזה, לכל הגילאים".

אצל החברה של איתן מסתובב בזמן האחרון משחק בשם "פליי-בוי". "לא משהו מיוחד", הוא מספר, "סתם גברים ונשים עירומים. החברים שלי כל הזמן מדברים

על זה זה נורא מעצבן אותי. לדעתי, את המשחק הזה צריך להגביל לגיל 16 ומעלה לפחות".

משחקים גזעניים ומשחקים שעוסקים במין מאוד מרגיזים את איתן אבל משחקים אלימים לא ממש מזיזים לו. "כל תינוק יודע שהקרבנות על המסך הם

לא רציניים. מגיל שמונה, לדעתי, אפשר לשחק בלי לפחד שהמשחק ישפיע עליך".

בהתחלה רועי חרמוש מרמת השרון והדס דויטש מירושלים אמרו שמשחקים לא "חינוכיים" לכאורה, לא משפיעים בכלל. אחר כך הם הודו

ש"נכון, זה משפיע קצת".

- אלו משחקים משפיעים עליכם ואלו לא?

רועי, בן 12: "משחקים של מכות לא משפיעים עלי בכלל. זה רק משחק, והדם הוא גראפיקה של צבע אדום. כל אחד מבין

שזה משחק דמיוני. ביגדיל, שתי טיפות דם".

הדס, בת 14: "ראיתי את המשחקים של ה-WWF ולדעתי הם משפיעים. אני רואה את הבנים בניהל שלי מחקים

את הלוחמים. ההשפעה היא לא רק מהמשחקים אלא גם מהשידורים בטלוויזיה. בכלל, כל תופעת ההיאבקות

הזאת משפיעה על ילדים".

רועי: "את המשחקים הכחולים צריך לאסור לגמלי 11 ומטה. מעל גיל 11 מבינים הכל, לי

המשחקים האלו בכלל לא מזיזים".

- אז מה הפתרון?

הדס: "אני לא יודעת. זאת שאלה קשה. המחשב הוא עיסוק לזמן הפנוי, לכיף, ואי

אפשר למנוע מהמכורים את ההנאה שלהם".

רועי: "אין לי מושג. אני לא חושב שהייתי מעז לצנזר משחקים, אולי רק

להגביל את הגיל מדי פעם. אבל אני בכלל לא חבר כנסת".

- ומה עם השפעה אישית? ישירות עליכם?

רועי: "כל מה שאני רואה על המחשב לא משפיע על

האופי וההתנהגות שלי. זה רק משחק". אולי יש אנשים

שהמשחקים האלימים הופכים אותם לאלימים,

אבל יש גם אנשים שפורקים את האלימות על

המחשב, על המקשים ואחר כך הם

רנועים. בסך הכל, ההשפעה תלויה

■ גם בשחקן עצמו, לא?

משחקי אלימות לזעזוע המצפון

הנה היא המפלצת, היא הרועות ולא אנחנו, וכך יכול מצפוננו לשקוט בעת שאנחנו נהנים מרצח עסיסי. מייקל

מאוהב בקימברלי השכנה, ככל נער אחר, אבל סוחב עימו זכרונות אימה ממות אימו, אולי רגשי אשמה על שנשאר

בחיים, שלם ובריא, האלימות הבלתי מובנת הזו מורקת אצלו רגשי נקם ורגשי אשם, פחדים וזעזועים.

התמכרותו למשחקי מחשב מביאה אותו למועדון "הוורוד" ואל CD-ROM שמקדם אותו דרך סצינות בחייו של רוצח שכונתי.

בניצול מקסימלי של טכנולוגיות ויזואליות גראפית VR, הוא מזדהה לחלוטין עם הדמות ומשוכנע שהוא עצמו הרוצח הנוראי.

טייקל טאמין שהוא רוצח

גם הצופים באולם, כמו השוטר בסרט, מאמינים לרגעים שמייקל הוא הרוצח האמיתי בשכונה הבהלה, שלא לדבר על הפחדים הנוראים

שתוקפים אותו ואת חבריו ברור... רק ההומור המפלצתי, עוזר מדי פעם לעבור את חווית סריקת המוח, לעבור ממסך למסך ולהישאר בחיים. ■



מושון

גם לבמאי הזה יש מחשבים כמו במשרד של דני, שאפשר לעשות בהם אפקטים. אבל אין לו שכל בשביל השחקנים ("דמויות", תיקן האיש), אז הוא סתם שקרן. "אתה קולנוען אמיתי", אמר האיש, "אתה צריך להיות במאי. ללמוד קולנוע"

האיש (יפס מאוד, אבל זה לא משנה בכלל אם הבמאי מנסה להראות בהם דברים שהוא בעצמו בכלל לא יודע. גם לבמאי הזה יש מחשבים כמו במשרד של דני, שאפשר לעשות בהם אפקטים. אבל אין לו שכל בשביל השחקנים ("דמויות", תיקן האיש), אז הוא סתם שקרן. ואפשר לראות את זה ברגע. יש אפקטים שבאים להראות את המומחיות של הצלם במקום להראות את ההרגשות של הדמויות. וכל הציורים שמושון מצייר במחשב של דני הם באמת, אפילו שהוא משתמש באפקטים, והוא יכול אפילו להראות לו...

מושון דיבר כל הלילה והאיש הקשיב, וגם התווכח קצת אבל ממש בלי להעליב. אפשר לראות שהוא חכם ומשכיל, אולי פרופסור. הוא הזמין את מושון לארוחת בוקר במסעדה מאוד יוקרתית. "אתה קולנוען אמיתי", אמר, "אתה צריך להיות במאי. ללמוד קולנוע".

מושון הסתובב ברחוב כל היום. הוא צריך לחשוב. הוא לא רוצה ללמוד קולנוע כי הוא מכיר את הסטודנטים לקולנוע. הוא רואה אותם לפעמים בסינמטק והם מאוד שקרנים. הם אפילו משקרים שהם באו לראות סרט, כי הם באו שיראו אותם רואים את הסרט. אפשר לראות את זה.

דני מאוד כעס כשמושון לא בא לעבודה באותו יום, אבל כשמושון סיפר לו על האיש שפגש, אמר "חלום יפה" וכבר לא כעס כי דני אוהב קולנוע. אפילו שהוא משקר לקליינטים כל הזמן. "אז אתה רוצה להיות במאי, מה?" אבל מושון לא יכול, כי הוא לא יודע לשקר כמו כולם. כולם אומרים שהוא מפגר, אבל זה לא נכון. הוא יודע חשבון, אפילו יותר מהר מהמחשב של דני. מושון רק לא משקר.

להראות תמונות יפות ודברים מדהימים, ושוכח את כל התפקידים של השחקנים. אז השחקנים לא יכולים להיות באמת והם משקרים, למרות שהם שחקנים טובים, לא כולם, אבל רובם. אפשר לראות את זה.



פני שנה־שנתיים מושון ראה סרט בתל־אביב. סרט טוב אבל היו בו חלקים ממש גרועים. בעיתון הוא קיבל חמישה כוכבים. מושון רצה מאוד להסביר לבמאי כמה דברים על החלקים המבולבלים, אבל זה מאוד דמיוני בשביל מושון לדבר עם במאי. הוא יודע את זה. בתור לפיצה מושון ראה את הבחור שישב לידו בסרט. איש יפה מאוד עם זקן, ועם בחורה מאוד יפה אבל מאוד שקרנית. אפשר לראות את זה ברגע. גם האיש זיהה את מושון ושאל "איך היה הסרט?". מושון אמר לו והאיש הקשיב. כמו דני מהמשרד. אפילו יותר, למרות שהבחורה שלו נדנדה כל הזמן. מושון זכר כל תמונה. הוא הסביר שכל תעלולי המצלמות ("אפקטים", תיקן

מושון הוא נער שליח למרות גילו המבוגר. את עבודתו הוא עושה ברכיבה על אופניים ולא על קטנוע כמו שאר השליחים, והוא גם לא ממהר לשום מקום. נכון, במשרד מאיצים בו, "הלקוחות רוצים שירות מהיר, אחרת היו שולחים בדואר", אומר דני, הבוס.

אבל דני עוד ילד, בן עשרים וחמש או שש, וכבר כל כך ממהר. הילדים היום חושבים רק על כסף. למושון הכסף לא כל־כך חשוב. אפילו מבלבל. הוא צריך כסף רק כדי לקנות מחשב. אמא אומרת שצריך אלפי שקלים ו"שתוציא לך את זה מהראש", מושון לעולם לא יחסוך אלפי שקלים. הוא יודע לעשות חשבון.

מושון גר עם אמו בדירת שני חדרים בפתח־תקוה. בכל יום שני הוא הולך לסרט וקונה פיצה אחר כך. לפעמים דני קונה לו כרטיס לסרט מוצאי שבת בתל־אביב. "אולי תמצא לך מישהי" הוא אומר וצוחק. "עוד מעט תצא לפנסיה בלי לזיין אפילו פעם אחת". גם מושון צוחק. כך אפשר לפעמים לראות שני סרטים בשבוע, ומושון אוהב סרטים. אחרי הסרט הוא לא ממהר הביתה כי צריך לחשוב קשה לחשוב בבית. אמא מאוד עצבנית.

לפעמים מושון חושב כל הלילה על הסרט שראה. למחרת הוא לא מספיק הרבה שליוויות ודני כועס, אבל לא כל כך, כי גם הוא אוהב סרטים. לפעמים הם מדברים על איזה סרט ואז דני לא מלגלג או ממהר ובכלל לא כועס.

צריך לחשוב על כל סרט שרואים. רק כך אפשר להבין אותו. בזמן האחרון יש הרבה סרטים שאי אפשר להבין כי השחקנים משקרים. למרות שהם עושים כאילו באמת, הם משקרים. אפשר לראות. וגם הבמאי מבולבל כי הוא רוצה



יום עבודה ב"חללית"

מראהו של חדר עריכה דיגיטלי מזכיר את חדר הפיקוד של החללית אנטרפרייז, אבל שפע המסכים, הצגות ושאר פלאי הטכנולוגיה אינו תפאורה, אלא ציוד יקר ומשוכלל, שהשימוש בו עולה יותר מ-600 שקל לשעה ומטריף מפיקים ובמאים

יכול ליצור כותרות, שמופיעות בתנועה מרחבית, מכל עבר. אפקט זה גם משלים את התחושה החללית בחדר.

ספגטי קומפיוזיט

על התזמורת המופלאה הזו מנצח מחשב עריכה משוכלל, שמריץ את כל מכשירי הוידאו, נותן פקודות מיתוג מורכבות ל"SWITCHER", ומפעיל בשבירר השניה הנכון את מחולל האפקטים ואת מחשב הכותרות. 22 מסכים שונים ומשונים מאפשרים לעורך לראות כל היבט של העבודה וכל שכבה שבה הוא מטפל. הוא גם יכול לבדוק את "בריאותו" של סיגנל הוידאו על מסך מיוחד.

כל המחוללים, מכשירי הוידאו, המחשבים והמסכים מחוברים במה שנראה לעין לא מקצועית כערימת ספגטי. מאחורי שולחן העריכה השחור-מבריק יש מאות מטרים של כבלים, מסומנים בקודים צבעוניים. רק מתימטע טכנאים מכירים כל כבל וכבל, עד שלא פעם מתחשק לך לנתק אחד מהם, כדי לראות כמה מהר יצליח הטכנאי לאתר את התקלה.

צרחות של מפיקים

מחיר ה"חללית" על כל פרטיה ודקדוקיה הוא כ-600 אלף דולר. כל יום עבודה עולה 2,000 דולר. זה יוצא כ-600 שקל לשעה – לא כולל שכרו של העורך. במפיק או במאי שעובדים בחדר כזה ניכרים מיד סימפטומים של תסמונת לחץ קיצוניות. רעד בידים, הזעה מוגברת ועקבות שבר בכל פעם שהעורך יוצא לדקה (10 שקל) להתאווור.

ביום עבודה מאוד אינטנסיבי העורך נדרש להיות יצירתי ב-100% גם כשהבמאי מסתובב בחדר ומקונן, "כמה זמן זה לוקח?" "נו כבר, נו כבר, נו". ובכל זאת בסוף יום כזה מושלמת פרסומת מלוטשת בקפדנות. לעיתים קרובות מושקעת עבודה של שעות ביצירת ניואנס ויזואלי כמעט בלתי נראה. בשבע בערב אני מעמעם את האורות בחדר ויוצא דרך אותה דלת אפורה, כשמתחת לזרועי קלטת קטנה אך יקרה. ■

דלת העץ האפורה והפשוטה אינה מרמזת דבר על הכלא הטכנולוגי שמסתתר מאחוריה. אבל בכל בוקר בתשע אני פותח אותה ונכנס ל"חללית" – חדר העריכה הדיגיטלי ב-VIDEOSONIC. למראה שפע המסכים, הכפתורים והנורות המהבהבות עולה מיד במוחי המשפט: "שגר אותי, סקוטי!" חסר רק חלון ענקי, שפונה אל חלל עטור כוכבים מנצנצים.

בחדר זה נערכים סרטי פרסומת מוכרים היטב, ביניהם השניים של "קסטרו", קפה 18 קראט (הכלב המכני) ועוד רבות. מחירו של כל אחד ממכשירי הוידאו (VTR) בחדר העריכה הדיגיטלי 150 אלף שקל, וכאלו יש כאן חמישה.



מטבחיו של העורך

ה-VTR (Video Tape Recorder) – מקליט ומשדר אינפורמציה דיגיטלית בקצב של 30mb בשנייה. ה-SWITCHER (כמחירה של מרצדס מאובזרת היטב), אותה "מיטת נוער" בעלת עשרות נורות מהבהבות, הוא לב מערכת העריכה (אולי מסבך הוא דימוי מוצלח יותר). אליו מנותבות כל התמונות ממכשירי הוידאו והמחוללים למיניהם ועורך זריז אצבעות נע על פני שפע הכפתורים, המתגים והמנופים, שמאפשרים ליצור שכבות מגוונות, דרגות שקיפות שונות, להעלים חלקי תמונה ובכלל, ליצור תמונה שהתרחקה מחומר הגלם המקורי, עד שהצלם עצמו לא יכיר את צאצאי עבודתו.

על שולחן העריכה המצולע מונחת מקלדת אפורה ומרשימה, של מחולל אפקטים תלת מימדיים (3 מכוניות מנהלים וטוסטוס). המחולל מסוג "כריזמה" מאפשר לעוות תמונה לכל צורה שהיא. אפשר לקפל תמונה, להפוך אותה למטוס ולהעיף אותה אל מחוץ למסך, להפוך צילום בתנועה לכרך חלול, להיכנס לכרך ולצאת מצידו האחר, ועוד ועוד.

יש גם מחשב לבניית כותרות בעלות תנועה תלת מימדית. הוא





A . V . I . D

עורכים פורחים

ענף עריכת הוידאו בפריחה - תוכנות אוויד, פרמייר ודומותיהן, מאיימות לעשות לחדר העריכה מה שמעבד התמלילים עשה למכונת הכתיבה

עדיין מתהלכים בינינו עורכים רבים שגדלו וחונכו בדור הפילם, סיפורי הנוסטלגיה שלהם מבוססים על הספלייסר (Splicer) חנושן ועל סרטי ההדבקה, שהיו חלק בלתי נפרד מתהליך העריכה הקדום הזה. קל לתאר, אפוא, מה תהיה תחושתו הראשונית של עורך כזה כאשר ייכנס לחדר עריכה סטנדרטי של ימינו.

לשמחתי ולצערי גם יחד, מימי לא נגעתי בפילם בהקשר של קולנוע ועריכה. בכלל, המונח עצמו מזכיר לי את המצלמה האוטומטית של אבא, שבה צילמנו כולנו את הטיוול או את מסיבת יום ההולדת. המגע הראשוני שלי עם וידאו נוצר בצבא, שם צילמתי וערכתי סרטי הדרכה. המחשב לא היה קשור לתהליך באופן פעיל, חוץ מהעובדה שאת התסריט כתבתי עליו. הציוד שבו השתמשתי כבר נחשב לקפיצת דרך מדור הפילם, ואני זוכר עד כמה התפעמתי כל פעם מחדש כאשר עשיתי קאט בערוץ התמונה או כאשר שילבתי ערוץ קול נוסף. העתיד טמן בחובו הפתעות רבות לעולם הוידאו. שמועות הציפו את השוק ב-1993, שבארה"ב החלו משתמשים במחשבי עריכה באופן מקצועי. מושגים כמו AVID (אוויד), עריכה לא ליניארית, דיגיטציה, ג'נהרבייט ואחרים היו חלק בלתי נפרד מכל שיתח. עד מהרה הפכו השמועות לראיות מוצקות, שמצאו את מקומן בחדרי עריכה ברחבי הארץ. תזרקו כל מה שלמדתם על עריכה ובואו לראות את המאה העשרים במלוא הדורה.

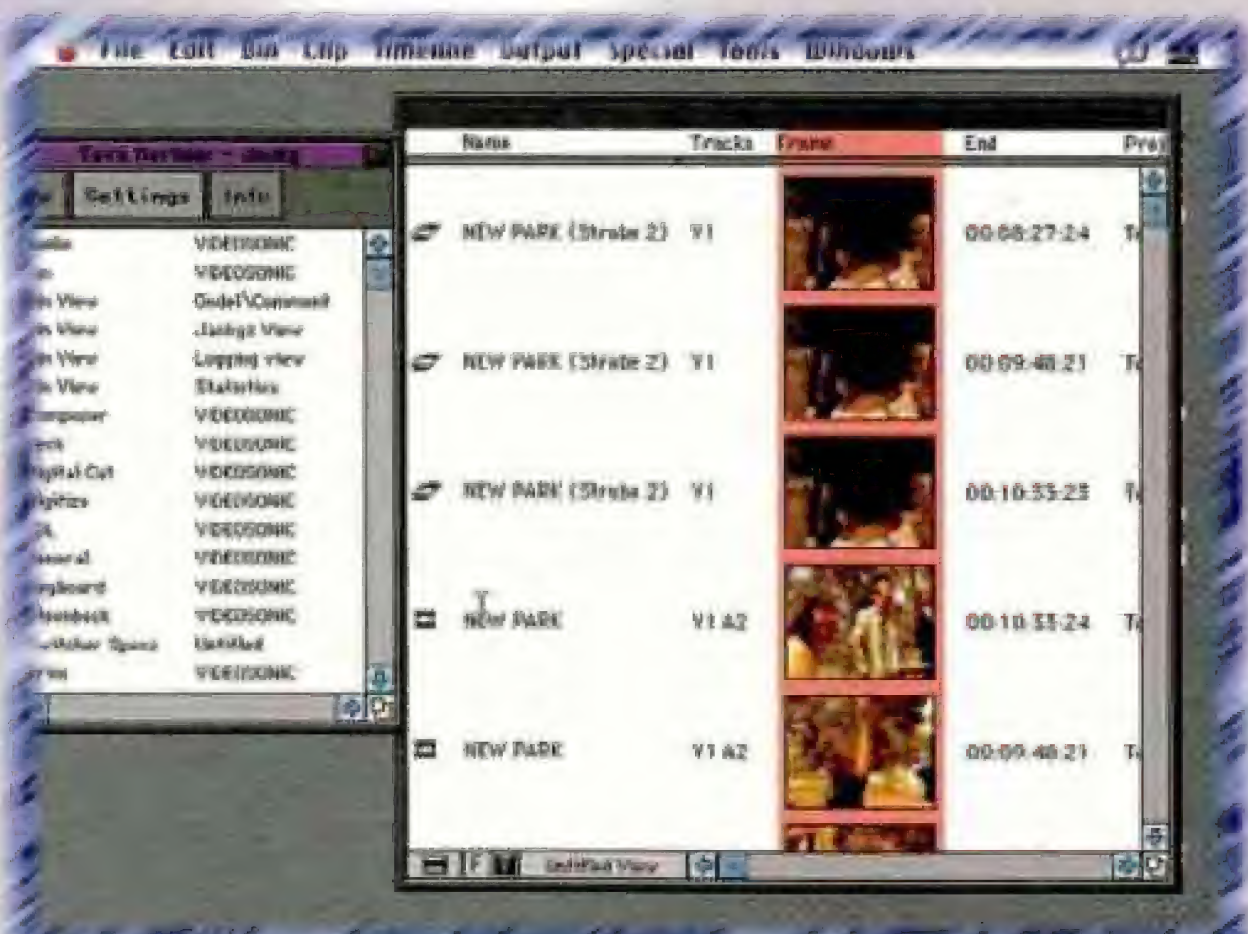
ה-AVID היא מערכת העריכה הממוחשבת המקצועית ביותר שקיימת. זו מכונת עריכה לא ליניארית, המבוססת על מחשב מקינטוש Quadra 950. מלבד המחשב יש צורך במרכיבים נוספים, כדוגמת כרטיס הממיר אות ווידאו מאנאלוגי לדיגיטאלי. לפני שאתאר את מכשיר הפלא הזה ואת שלבי העבודה, אתעכב עוד רגע ואתן מעט מספרים. התענוג מגיע בדגמים שמחיריהם בארה"ב נעים בין 29 ל-105 אלף דולר. לכל מחשב יש לפחות 64MB של RAM, HD פנימי של 240MB, לפחות HD חיצוני אחד בגודל 2000MB (או בקיצור - 2GB), שני מוניטורים בגודל 14 אינץ' (לפחות), ומקולים חיצוניים ומגוון כרטיסי תמיכה בתוך המחשב.

עריכה לא ליניארית פירושה עריכה שאינה תלויה ברצף אירועים. העורך יכול להרכיב את הסרט שעליו הוא עובד, בכל צורה שנראית לו נוחה ומתאימה. אם ירצה להתחיל בעריכת הסצנה האחרונה ומשם לערוך בסדר הפוך, אין בעיה. שלא כמו במערכות הישנות, ב-AVID אין שום "הקלטת" על פס סרט. העריכה מתבצעת על המחשב, ורק בשלב האחרון מורד החומר לקסטה. ההבדל דומה לזה שבין כתיבת מסמך במעבד תמלילים ממוחשב, לכתיבה במכונת כתיבה רגילה. כמו שבמחשב קל בהרבה להחזיר עוד שורה או אפילו רק עוד מילה לאמצעו של דף שכבר הדפסנו, כך גם בעריכת סרט, קליפ או פרסומת. כמעט תמיד מתעורר הצורך לחתוף שוט אחד, להאריך שוט אחד או להחזיר שוט חדש דווקא באמצע.

תהליך העבודה כולל שלבי הכנה טרום-עריכתיים. אל דאגה, הזמן שהולך לאיבוד ברגעים אלו מוחזר לאחר תחילת העריכה עצמה. חומר הגלם המצולם מגיע על קלטות, מוכנס למחשב ונאגר בכונן קשיח חיצוני. התהליך הזה נקרא דיגיטציה, ובו מתרגם המחשב את החומר האנאלוגי (הרשום בקסטה) למידע דיגיטאלי. המחשב סורק כל פריים של הסרט (יש 25 כאלו בכל שנייה), ומתרגם אותו לשפה בינארית (אפס ואחד - 0, 1). התרגום מאנאלוגי לדיגיטאלי וחשמירה בכונן נעשים בזמן אמת, דהיינו, בזמן שהסרט רץ במהירות נגינה רגילה.

גמישות העבודה עם חומר דיגיטאלי היא אדירה. ראשית - חיסכון בזמן. אין לי צורך לרוץ ולסרוק קסטה קדימה או אחורה כדי למצוא קטע מסוים. בלחיצת כפתור אחד, ובאפס זמן, אני מעלה מהכונן כל נקודה. אין צורך לחכות ל-Fast Forward (FF) או ל-Rewind (R). המניפולציות הצורניות בלתי מזגבלות. אני יכול לשנות צבעים של תמונה, למתוח את הפינה הימנית העליונה, לכווץ את כל התמונה לגודל של בול או לעוות את צורת המסך ממלבן סטנדרטי לכדור ועוד ועוד.

עכשיו ניתן לשלב בסרט כל אותם אפקטים שהכרנו קודם בתוכנות ציור ועיבוד תמונה כדוגמת Canvas, Photoshop, MacDraw ועוד.





בראשן של חברות אלה עומדת Adobe, שבטוח המחירים הסבירים שהזכרת, ועל פלאטפורמת Mac, הוציאה תוכנת עריכה בעלת תכונות נהדרות וגם אייטלו חסרונות. מדובר ב־Adobe Premiere, הגרסה החדשה - 4.0 מכשיר עריכה ממוחשב, לא ליניארי, המאפשר ליצור כל דבר החל מפרסומת קצרה, דרך וידאו קליפ ועד סרט עלילתי באורך מלא.

ה־Premiere אלופה באפקטים, ואם אלו אינם מספקים אותך, היא מאפשרת לך ליצור נוספים בעצמך. קיימת אפשרות עבודה עם 101 שכבות וידאו ו־101 ערוצי סאונד. אפשרויות השילוב בין שוטים (Transitions) הן אדירות. יתרון נוסף, (שמהווה בעיה ב־AVID), הוא האיכות. ה־Premier היא מערכת Off-Line ו־On-Line גם יחד. כדי לזרז את העריכה בשלבים הראשוניים, דוגמים את החומר למחשב באיכות נמוכה (דגימה = דיגיטציה). לקראת סיום העבודה מבצעים דגימה מחדש, והפעם באיכות גבוהה. האיכות הסופית מגיעה לרמה הטובה ביותר שקיימת בשוק!

הצד האפל של כל אלו (האפקטים והאיכות) הוא משך זמן העיבוד הדרוש למחשב כדי לבנות סרט סופי. אפילו על Quadra 950 יכול קטע של עשר שניות, הכולל בתוכו כמה אפקטים, לדרוש מהמחשב שלנו לעבוד ברציפות שעות רבות. בבית זו אולי לא בעיה גדולה, אבל במגזר המקצועי דבר כזה לא ייתכן בשום אופן. בעיה נוספת של ה־Premier, כמו שאר התוכנות ה"ביתיות", היא שהעורך המקצועי ירגיש, שמדובר בכלי עריכה חובבני. פונקציות רבות שעומדות לרשותך ב־AVID, למשל, לא קיימות ב־Premiere. מוד ה־Trim לוקה בחסר, וכמותו גם תחום ארגון השוטים. העריכה מתבצעת ברובה ע"י Click & Drag, וכמעט לא ניתן לבצע מניפולציות לשוטים בעזרת נתונים מספריים.

למרות חסרונות אלו, ולמרות היותי איש AVID מושבע, אני מאד נהנה לערוך ב־Premiere. אולי אפתיע אתכם, אבל אני מבטיח לכם, שקליפים רבים שראיתם בטלוויזיה ("בקופסא" או אפילו ב־MTV), נוצרו בתוכנת הזו. Premiere בהחלט עזרה להסיר חלק מהמסתריות של תהליך הכנת סרט וחשפה אנשים רבים במגזר הביתי לעולם העריכה הממוחשב. ■

עריכת Sequence ב־AVID שונה מכל מה שהכרנו בעבר, בעיקר מבחינת גמישות העבודה, תיקון טעויות, מהירות ודיוק. עם זאת, ה־AVID עדיין שומר על אופי העריכה המקובלת, מוניתוד לחומר הגלם (Source), מוניתוד לחומר הערוך (Record Monitor), כפתורי Out-In, מוד לעריכה רגילה, מוד לביצוע Trim וכד'. לעורך אין צורך להתעכב ולבזבז זמן על בעיות טכניות. ה־AVID גותן לו יכולת להביא את כישוריו האמנותיים ללדי ביטוי.

חשוב לזכור שה־AVID הוא חולייה אחת מרבות בשלבי ה־Post Production. יש שני שלבים עיקריים בעריכת מוצר סופי: Off-Line, הוא השלב הראשוני בו מקבלים החלטות עריכתיות ומרכיבים את ה־Sequence מאפס. שלב ה־On-Line הוא התהליך היקר בו מוסיפים מעט תיקונים (של צבע למשל), אפקטים, כותרות וכד', וכל זה באיכות הגבוהה ביותר. ה־AVID הוא מכשיר Off-Line. קיימים מספר דגמים, כפי שכבר סיפרתי, אך אף אחד מהם אינו מגיע באיכות התמונה הסופית לאיכות שאלה ניתן להגיע בחדר On-Line "רשמי".

למרות כל זאת, ל־AVID עדיין אין מתחרים רציניים. קיימות בשוק חברות נוספות שהוציאו תוכנות עריכה לא ליניאריות. רובן, אגב, מבוססות על פלאטפורמות שונות - דהיינו PC ולא Mac, כמה גורמים חוברים להם יחד והביאו את החברות הללו להוציא תוכנות דומות ראשית, רצון להתחרות ב־AVID בשוק המקצועי. ניסיון זה לא עלה יפה. ה־AVID על פלאטפורמת Mac אין תחרות. בנוסף, החלה להופיע דרישה לתוכנות עריכה לשימוש ביתי. להמון אנשים בארץ ובעולם יש מצלמות וידאו בבית, ולרובם של אלה יש גם מחשב. אז למה לא לקשר ביניהם?

חברות רבות החלו להוציא לחנויות חבילות כוללות. תוכנת עריכה וכמה פריטי חומרה, כמו כרטיסים וחיבורים לוידאו הביתי ו/או למצלמת הווידאו. במחיר מצחיק של לא יותר מ־3,500\$ יכול כל אחד מאיתנו לערוך את סרטי הווידאו הביתיים שלו, לעשות מהם וידאו קליפ, סרט עלילתי, להוסיף להם מוזיקה, אפקטים ועוד. ולא רק בבית - חברות קטנות, מוסדות, מפעלים ובעצם כל דכפן יכולים בעצמם ליצור סרטי הדרכה לשימוש פנימי, בעלות אפסית. תוכנות עריכה אלו ברובן מכוונות ל־PC שבינתיים הוא המחשב השליט. במגזר הביתי, וללא ספק זול בהרבה מה־Mac.



● "חשיפה" – מחשבים כסביבת עבודה, תפאורה ואורח חיים

"אפקטים"



המחשב כוכב-על

מחשבים מככים בסרטים גם מאחורי הקלעים וגם על המסך

רוח חיים ביצירה מחשב, להלביש אישיות לדמות ולשלב את פעילויותיה באלו של שחקנים אמיתיים. יכולת זו מגיעה עד כדי צילום צלוליד משולב אנימציה, היצור חצי אדם – חצי דמות מצוירת (ג'ים קארי ב"מסיכה").

★ חברת וולט דיסני וסיליקון גראפיקס מקימות מעבדות הדמיה בפלורידה, שם יפתחו מיצג חדש של מציאות מדומה, המבוסס על סרט האנימציה "אלאדין". כך יאפשרו למבקרי דיסניוורלד לטייל ברחבי גרבה, עירו של אלאדין, ולחפש את מנורת הקסמים שלו בטיסה על מרבד אל ארבע תחנות ויטואל ריאליטי. אנימציה ריאליסטית בזמן אמת, תמונות חדות ועשירות – אלו יפתחו על מחשבי REALITY-ENGINE-2 (מעבדי 64 ביט של MIPS) ויישומי תוכנת IRIS PERFORMER.

★ גם חברת "ספרינט" מאחדת כוחות עם SGI, להפקה משולבת בזמן אמת של סרטים, פרסומות ומוצרי CD, ברשת תקשורת הנקראת DRUMS. הרשת מאפשרת לאנשי המקצוע לשלוח מידע וידיאו ואנימציה אלו לאלו, בהזנה חוזר מידי.

★ חטיבת "סיליקון סטודיו" חושפת סט כלים בשם FIRE-WALKER, המכיל שלוש תוכנות חזקות במיוחד ליצירה והפצה במדיומים שונים, בטכנולוגיית KEYSTONE INITIATIVE. אחד השירותים הנובעים מכך הוא STUDIO LIVE, שמספק תמיכה, גישה לאולפני הדרכה ואימון, ארכיוני קולנוע נרחבים, שיתוף רעיונות ופתרון בעיות. ה"סטודיו החי", שכבר עתה נבנה על-פי עקרונות WWW (ראו כתבות אינטרנט), הוא מעין רשת אולפנים דיגיטאליים חוצי גבולות, שמעוררים עניין בקרב היוצרים ואנשי הטכניקה של תעשיית הבידור.

חשיפה לעולם וירטואלי

בסרט החדש "חשיפה", של אולפני וורנר ברוס, מככים המחשבים לצדם של מייקל דאגלס ודמי מור, לא רק ברמת האפקטים המיוחדים, אלא בהטמעה של תרבות המחשוב בחיי הגיבורים ובסביבתם. מחשבי ONYX איפשרו את הקמתה של מעבדת המציאות המדומה, כתגלית בעולם העסקים העתידי, שבו מתמודד הגיבור עם פוליטיקה תכנית ועם תוקפנות המציאות של הבוסיות. זו הזדמנות ראשונית לדמיין כיצד יידאה מקום העבודה ה"וירטואלי".

הסביבה הממוחשבת היא תפאורה ואורח חיים. מערך דואר אלקטרוני במשרד ובבית, ועידות וידיאו בין לקוחות, עובדי החברה, בוסים וילדי העובדים – 125 מערכות מחשב משולבות ככלי עבודה ותקשורת, יוצרים עולם שבו המחשב אינו רק כלי העבודה שלך אלא גם סביבתך הקרובה. ■

המחשבים הם כוכבים ותיקים בהוליווד, על המסך ומאחורי הקלעים. הם שותפים פעילים ביצירת האפקטים המיוחדים בסרטים כמו "מסיכה", "פורסט גאמפ", "פלינטסטונס", "מלך האריות" ועוד, ובסרטים רבים גם כיכבו ב"פארק היורה" השתתפו מחשבים ביצירת הדיונזאורים והאפקטים, וגם כיכבו על המסך, בתפקיד המחשב האחראי על כל הכניסות והיציאות מהפארק. כך גם ב"סניקרס", כשרוברט דפודר הוא 'האקר' שנותן "שירותי פריצה" לחברות, או בסרט החדש "שודדות על עקבים" (שעושה אומנם שימוש במחשב לצורך פריצת בנקים, אך מדגישה את היתרונות בהנדסת אנוש..)

סביבת הפקה מתקדמת

תוכנת ALIAS היא שאפשרה לבצע את האפקטים המדהימים. הפעלולים באים מסביבת ההפקה JEDI, מבית היוצר של חברת ILM (מחלקה בחברת לוקאס בקליפורניה), בשיתוף עם ALIAS של סיליקון גראפיקס. אלו שימשו לפעלולי "שליחות קטלנית", "בטמן", "שקרים אמיתיים" ועוד. שילוב נקי בין פנטסיה ומציאות, שנוצר עם התפתחות תעשיית האנימציה הממוחשבת.

בשימוש במערכת JEDI יכולים האנימטורים, שהיום יש להם חלק נכבד בהפקות קולנועיות, להפיק



● "המסיכה" – פעלולים ואנימציה ממוחשבת

החלטה של יורקום

מאת דניאל אלנקוואד



ס י נ מ ה ב ר ש ת

הארכיון של אוניברסיטת קרדיף והעתקיו הם כלי־העזר הנוח ביותר שמספקת הרשת למקצוענים ולחובבי קולנוע, ויש גם ארכיונים ספציפיים יותר, עם דגימות וידיאו דחוסות



גם אם אינכם מומחים לקולנוע, תוכלו להצביע במשאל ולהשפיע על התוצאות שמפורסמות במצעד 40 הסרטים הטובים. בזמן כתיבת הכתבה מוביל "ספרות זולה" של קונטיין טראנטינו, ו־40 הגרועים (מובילים: "בית ספר לשיטורים 6" ו"סנטה קלאוס פולש למאדים").

החנות של הזוג קרמר

ברשת יש גם ארכיונים קטנים יותר, שמתמקדים בתחומים ספציפיים. לג'ון וו, מפיץ סרטי פעולה מהונג-קונג, שטאדאנטינו אימץ כ"אב רוחני", יש ארכיון מכובד בשוודיה, שמנהל בידי מעריך שלו בשם לארס אריק הולמקוויסט, סטודנט למחשבים ומוסיקאי רוק. ארכיון זה כולל דגימות וידיאו דחוסות של קטעי פעולה מסרטי של וו, בקבצים של 5MB ויותר.

אם צפיתם בדגימה מסרט של וו, והחלטתם לקנות את גירסת הווידאו שלו, יהיה לכם קשה לאתר אותו בחנויות סרטים רגילות אבל אל

דאגה, תוכלו לרכוש אותם מ"ארמון הסרטים" – חנות שמוכרת דרך האינטרנט סרטי וידאו מהסוג שאין בחנויות. בעליה, סטיבן וג'ניפר קרמר, מציעים סרטים הודיים, סרטי אנימציה יפניים, סרטי הומור מקאברי מברזיל ועוד. הקרמרים מנסים לבנות את האתר בעיצוב גראפי שלא יזכיר את בתי הקולנוע בני זמננו ("בונקרים" בשפתם), אלא בית קולנוע ישן וטוב סטייל "סינמה פרדיסו".

כדי למנוע חשיפות מפני גניבת מספר כרטיס האשראי המטיל ברשת, הוא נשלח באמצעות פקס. חשש זה אמנם מוצדק, (ובעתיד נכתוב עליו במדור "פשע"), אבל הפתרון של "ארמון הסרטים" קצת מסורבל. ■

בחודש הקודם סיפרתי בקצרה על דשת אינטרנט, ובמשך החודש טחנו לכם מספיק את המוח בכל אמצעי התקשורת והיללו את כל פלאי הרשת. אז אין מה להרבות בהסברים ונלך ישר לקולמוס. לא, לא נספר לכם איפה הפורנו - זה עיתון מכובד.

הארכיון החשוב ביותר לקולנוע נמצא במחלקה לקולנוע של אוניברסיטת קרדיף בבריטניה. העתקים שלו פזורים בכל כדור הארץ, ואני מעדיף את זה של אוניברסיטת מיסיסיפי. זה אחד השימושים המעשיים הראשונים של הממשק הגרפי הפוסטלרי **www**, שזכה גם באחד מפרסי ה"אוסקר של **www**" ל-93', ביקס תגיגי בזנוה. מילדת ה-**www**.

ארכיון קרדיף מחזיק מידע על מספר עצום של סרטים לפי שם, במאי, מפיק, צלמים, תאורנים, ואנר (מתת, רומנטיקה וכו') ואפילו ציטוטים מפורסמים. על כל סרט ניתן למצוא פרטי "מי עשה מה", ביקורות שכתבו משתמשי הרשת, ולפעמים, בעיקר בסרטים חדשים, גם תמונות ודגימות קול.

מיליוני תחזירונים

היתרונות המשמעותיים של ארכיון קרדיף על אלו שמופצים בתקליטורים, הם שהוא גדול יותר וממשיך להתעדכן, והמשתמשים יכולים להשמיד על תוכנו. כל אחד יכול להוסיף מידע תסר ולתקן טעויות. רון וינוקור מאוניברסיטת ת"א עדיין לפני כשנה את שם הבמאי של "ליקוויד סקאיי" (אחלה סרט). כל המידע עובר סינון בידי "אוצרי" הארכיון, אז אל תנסו למכור לחם חארטות. זו גדולתו של הארכיון הזה ככלי עזר חיוני לכל במאי, מפיק וסטודנט לקולנוע. בארכיונים רגילים, איכות וכמות המידע מוגבלים באילוצי תקציב. אם כל משתמש יתרום פרט מידע אחד כ"תשלום" על הנאתו מהארכיון, ייווצר כוח עבודה של מיליוני תחקירנים.

Edited by
Carl Pangitore
Produced by
Don Siegel

Add some new data

Vote here for "Dirty Harry" (out of 10, 1=awful, 10=excellent)

● בקרדיף אפשר להצביע ולהשפיע!

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

אין כלל ביום יי צאוס איריש כל ארנס...



B.B.S

הוראות שימוש



Online

זומביט און-ליין

כמקשר למחשב און-ליין, 24 שעות ביממה!

חיוב

חיוב

מספר טלפון
6889559

שם משתמש
zombit

סיסמא

מצב התקשורת

Modem setting:
Zoom V42
Zoom V42 - HH
ZyXEL U1496 - HH
My Modem

COM1
COM2
COM3

קול במודם ☒

טונים ☒ פולס ☐

אנחנו מחוברים דרך בידיעונו באמצעות ממשק חלונות ידיוני בעברית (טלפיונר). אצלנו תמצאו יותר ממה שיש בכל BBS אחר אליו אתם רגילים – בנוסף לערימות קבצים וצופרים למיניהם, תוכלו להשתתף בתהליך יצירת העיתון, לראות כתבות שעדיין לא התפרסמו ולהשפיע על תוכנו, להשתתף בחידושים, לזכות במדורים, לתקשר עם חברי המערכת ועם צופי תוכנית הטלוויזיה – והכל עם אייקונים, צבעים ועלצולים! מרגע שהתחברתם בפעם הראשונה (שימו לב לפריט "על המערכת" בתפריט העזרה של מסך ההתקשרות) – תיווכחו בייחודו, בידדותו, בקלות ההפעלה, בעיצוב המהמם, במגוון הפעילויות ובכל הטובין הנמצאים בו – פרי עבודתם של גמרוד קרת, הבנאי הראשי, ועזרתם של הסיס-אופים מעין ויואב וחברי צוות זומביט העיתון.

הנהגות כלליות וכללי שימוש

1. מנוי העיתון – בעלי שם וסיסמא, והרשאות לכל הפעילויות.
2. כל קוראי העיתון וצופי תוכנית הטלוויזיה – נקראים בשם ZOMBIT ורשאים ל"הציוץ" בקבצים, לענות לחידות ולקשקש עם שאר המשתמשים.
3. צוות זומביט – המנהלים ב-BBS את פעילות הכתיבה והעריכה של העיתון ומרכזים עבורכם את המדורים השונים.
4. חברי בידיעונו – המנהלים את עסקיהם באשר הם ומשתתפים איתכם בחלק מהפעילויות (מי שרוצה להירשם כאחד מהם יפנה ל-03-6391288).

הנהגות כלליות וכללי שימוש

1. עיתון זומביט – שם נמצאות כתבות מגיליונות קודמים וגיליונות עתידיים. את הקבצים הללו ניתן למשוך אליכם למחשב, ובהם משולבות כתבות, תמונות וסאונד.
2. צוות זומביט – שם תוכלו להכיר את העורכים והכתבים בכוחים ביקור מלווה תמונה של כל אחד מהם.
3. טלוויזיה – כרטיסי ביקור של המנחים, סיפורים מאחורי הקלעים, תוכניות מומלצות בחודש הקרוב, מעקב אחר תוכניות ששודרו הנפשות המועלות שהוצגו שם, מצעד משחקים ועוד.
4. מועדון חברים – תוכנות, תמונות, סאונדים ומשחקים (למנוי העיתון בלבד).
5. דיונים – שוק'ג'וק, שידורים, טיפים למשחקים, מדורי סטריטק, S&D, משחקי וידוא, ענייני דינמא ועוד.
6. מדור תכנות – דוגמאות לתוכניות מלוות בהסברים.
7. חידות ותחרויות – מחשבת, סטייל, פגאסוס.
8. ארגז כלים – תוכנות שרות שתעזרנה לכם לקרוא, לשמוע ולהכין תשובות.



איך מתחברים לזומביט און-ליין?

1. המנויים מקבלים דיסקט התקשרות עם שם וסיסמא.
2. קוראים וצופי התוכנית – מחייגים למספר 03-6889566, נכנסים תחת השם: NEWZOMBIT, מושכים משם את תוכנת התקשורת, מתקינים ומתקשרים.



המשך בעמוד הבא

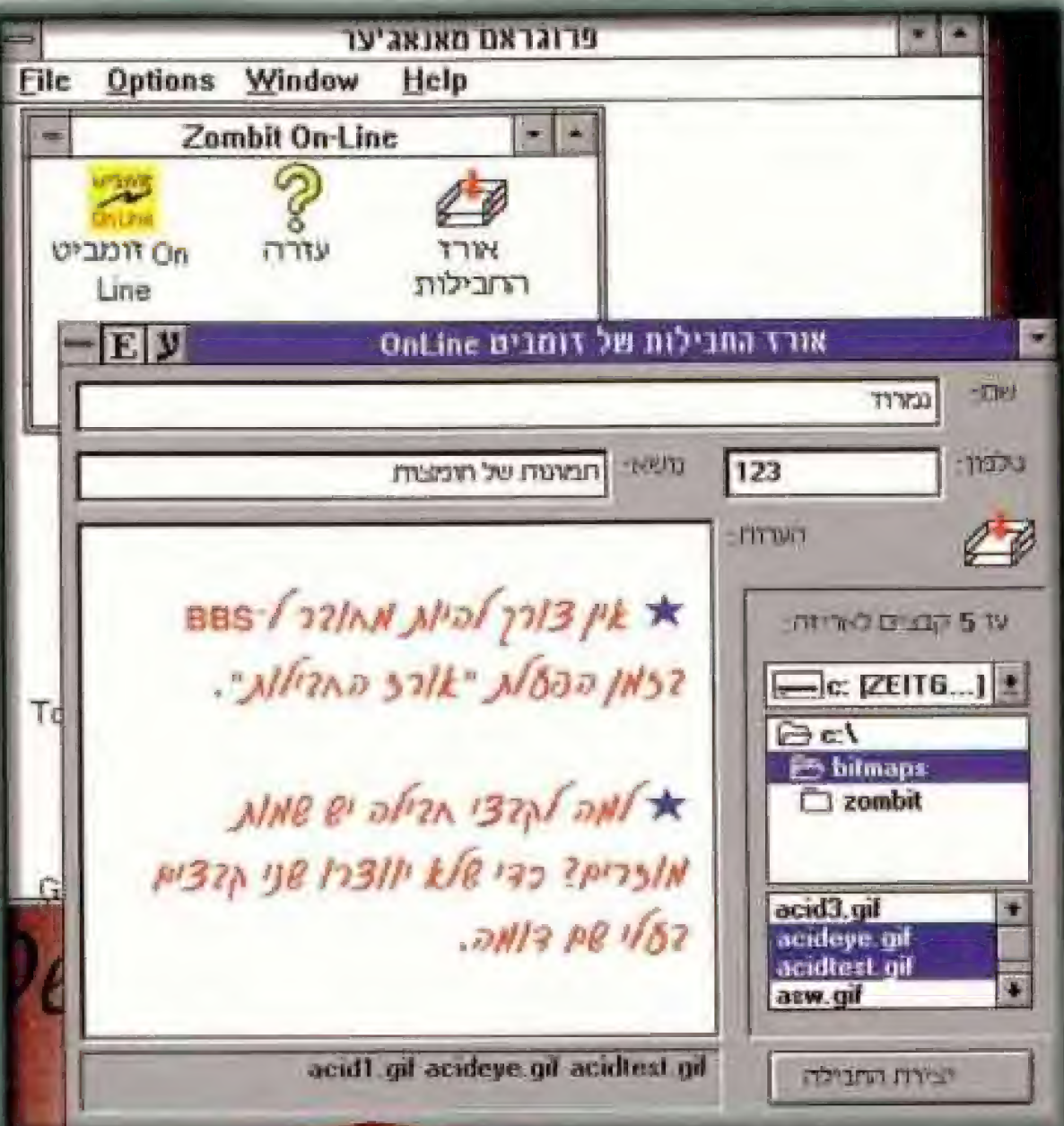
הקשר, זה כדאי! הוא מה 20 אינאר

איך מקבלים קובץ מה BBS?

באזורי הקבצים השונים תמצאו ציורים שתרצו בודאי להוריד אל המחשב שלכם: לפתור חידות, לקרוא כתבות, להריץ תוכנות ומשחקים. ובכן, בוחרים את הקובץ הרצוי ולוחצים על הכפתור הנחול. על מנת לבחור את התיק (Directory) אליו יגיעו הקבצים אותם אתם מקבלים, יש לבחור בתפריט "קובץ" את "תיק לקבלת קבצים".

אחרי שקיבלנו את הקובץ, נצד נראה אותו ברוב הקבצים אפשר להשתמש במערכת "חלונות" הבסיסית ללא צורך בתוכנה נוספת (למשל קובצי תמליל מסוג WRI וקובצי צליל מסוג WAV). כל שעליכם לעשות כדי להשתמש בקובץ כזה הוא ללחוץ פעמיים על שמו בחלון "מנהל הקבצים" (שימו לב, בחלק מקובצי ה-WRI שלנו תמצאו צלמיות שלחיצה כפולה עליהן גורמת להשמעת צליל או להפעלה אחרת). אם נתקלתם בסוג קובץ שאין לכם יישום אשר מפעיל אותו (כמו קובץ ארכיב מסוג ZIP או קובץ צליל דחוס מסוג MP2), תוכלו תמיד למצוא יישום אשר מפעיל אותם בתיק "ארגז כלים" ב-BBS. הקובץ TOOLS.WRI בתוך אותו תיק הוא "מורה נבוכים" לגבי סוגי הקבצים בזימביט OnLine והכלים הדרושים להפעלתם.

בדוגמא - קובץ המכיל כתבה מהעיתון ומלווה בתמונות ובסאונד.



איך שולחים תשובה לחידה או קובץ לתחרות?

לחיצה כפולה על צלמית (אייקון) חידה באזור "חידות ותחרויות", תעלה חלון ובו נוסח החידה, כפתור "תשובה" יעלה חלון בו תוכלו לכתוב תשובה, ולחיצה על כפתור MAIL תשלח אותה אלינו (זיכרו לציין שם ומספר טלפון למקרה שתזכו).

בתחרויות בהן יש לשלוח קובץ (ציור או תוכנה פרי עטכם), יש להשתמש בתוכנת "אורז החבילות" בטופס יש למלא שם, טלפון ונושא החבילה (שם החידה או התחרות), ניתן גם להוסיף הערות. לאחר מכן יש לבחור 1 עד 5 קבצים בעזרת בוחר הקבצים, וללחוץ על כפתור "יצירת החבילה". בחלון שיופיע, תוכלו לראות את שם קובץ החבילה (לדוגמא: TAZ.20143718).

בתוכנת ה-BBS, לחצו על החץ הצהוב, ותוכלו לבחור את הקובץ שנוצר ולשלוח אותו אלינו (שימו לב, הקובץ נמצא אצלכם בדיסק בספרייה, כלומר בתיק ZOMBPack). לאחר ששלחתם אותו, תוכלו למחוק אותו מהדיסק שלכם.



דאליין ברא - סוג הכתבה, אינאר. סוג הכתבה, אינאר. סוג הכתבה, אינאר.

• מיועד לתיכונים סטטים
ולתלמידי חטיבות הביניים

modum i
אזא אדאס אדאס
אזא אדאס אדאס
אזא אדאס אדאס
אזא אדאס אדאס

שיטת ססט-דילקס נקראת לאפני תלמידים בשנים
האחרונות לשפר את ציוניהם השיטה מומלצת ע"י
בכירי אנשי החינוך ובמוסדות להשכלה גבוהה.

שיטת ססט-דילקס מאפשרת לך ב-20 דקות ליום
במשך שבועיים להגביר על חופעות אלה של לחץ
ומתח בזמן המבחן ליתפל את הרגלי הלמידה שלך
ולשפר את ציוניך.

בשך שימוש בטכניקות למידה בלתי יעילות
התברר ש-35% מתלמידי החינוך יכלו להשיג ציונים
גבוהים הרבה יותר ללא סבלו ממשויי ריכוזי זכירה
ו/או לחץ זמן בעת המבחן לעתים הדבר קורה גם
בשל שימוש בטכניקות למידה בלתי יעילות.

אזא אדאס אדאס
אזא אדאס אדאס
אזא אדאס אדאס
אזא אדאס אדאס
אזא אדאס אדאס



אין
צורך
בבול

דמי המשלוח ישולמו ע"י הנמען
אישור מס' 7882

לכבוד
מכון ססט-דילקס
באמצעות סניף הדואר גאולה
תל אביב 61040



TEST? RELAX...

אזא אדאס אדאס

אזא אדאס אדאס
אזא אדאס אדאס
אזא אדאס אדאס

הדביקו לשונית זו בדבק, קפלו ושלחו



חומר למחשבה
אם אתם חושבים
שהוריתם מתעניינים
בנושא, הראו להם
את השאלון.

תאריך _____
שם משפחה _____ פרטי _____ ז' / נ (סמן בעיגול)
כתובת _____
טלפון _____ כיתה _____
האם מלאה שאלון זה בעבר: א. כן אם כן, מתן ב. לא

תלמיד / ה יקר / ה,
מכון טסט-רילקס, העוסק בפיתוח שיטות המאפשרות לתלמידים או סטודנטים לשפר את ציוני מבחניהם, מגיש לך שאלון זה המסייע לך לדעת באיזו מידה את/ה ממוצה את מלוא יכולתך במבחן, ומהם הגורמים המפריעים לך להיות במיטבך.

הוראות למילוי השאלון:

- מלא את שמך, כתובתך, מס' הטלפון שלך והכיתה.
- מלא את השאלון בכנות כדי שתוכל לקבל תמונה אמיתית על מיצוי יכולתך במבחן. הקף בעיגול את הסיפרה המתאימה.
- אין צורך בבול, המשלוח והבדיקה חינם.

שאלון לבדיקת התפקוד בזמן בחינה

מחשבות פנימיות המפריעות לריכוז
בזמן המבחן אני חושב:

- אני חייב להצליח תמיד.
 - תלמידים אחרים יצליחו יותר ממני.
 - מה יהיה אם אכשל?
 - מה יהיה אם לא אוכזר את החומר?
 - אולי לא למדתי מספיק.
 - העיקר שהמבחן כבר ייגמר.
 - מה יגידו על הציון שאקבל?
- התנהגות המפריעה לריכוז
בזמן המבחן:
- אני מרבה להביט על התלמידים בכיתה.
 - אפילו הרעש הקטן ביותר מפריע לי להתרכז.
 - אני שם לב לכל מה שקורה מסביבי.
 - אני מבזבז למעלה מ-10 דקות, בגלל חוסר ריכוז.
 - אני בוחה באוויר וחולם.

לחץ - זמן

- אני חושש שלא אספיק לסיים את המבחן בזמן.
- אני רוצה כל רגע להביט בשעון.
- אני מרגיש שהזמן "בורח לי בין האצבעות".
- בשל לחץ הזמן אני קורא במהירות ולא מבין את השאלה.
- בשל לחץ הזמן אני פועל במהירות ומתבלבל בתשובות.
- אני לא מסיים את הבחינה בזמן.

הפרעות בזכירה

- בזמן המבחן אני מרגיש כאילו כל הידע "נמחק" מהראש.
- בזמן המבחן אני מתאמץ להיזכר בפרטים שלמדתי ולא מצליח.
- בזמן המבחן, אני לא בטוח שאני זוכר נכון.
- לאחר המבחן אני נזכר בדברים שלא זכרתי בזמן המבחן.

ביטויים גופניים של חרדה

- בזמן מבחן:
- אני מרגיש יובש בפה וחום במים.
- אני מזיע יותר מהרגיל.
- אני רועד בידיים או בחלקי גוף אחרים.
- יש לי כאבי-ראש או סחרחורת.
- יש לי כאבי-בטן.

הערות:

האם קרו לאחרונה אירועים שהשפיעו לדעתך על לימודיך?

שמירת סודיות: מכון טסט-רילקס מתחייב בזאת לשמירת סודיות מוחלטת לגבי כל המידע המתקבל ממילוי שאלון זה.

כל הזכויות שמורות למכון: טסט-רילקס בע"מ. ©

מכון: טסט-רילקס בע"מ. ת.ד. 4767, מיקוד: 61047 תל-אביב. טל: 03-5104010 פקס: 03-5101531.

שאלון לבדיקת הרגלי למידה

מחשבות פנימיות המפריעות לריכוז
בזמן המבחן אני חושב:

- אני לא מספיק ללמוד היטב את כל החומר לבחינה.
 - אני דוחה את הלמידה עד הרגע האחרון.
 - אני ניגש לבחינה מבלי לדעת חלק מהחומר הנדרש למבחן.
 - אני מגיע עייף לבחינה, בשל למידה עד השעות המאוחרות.
- מחשבות פנימיות המפריעות לריכוז
בזמן הלמידה אני חושב:
- אין לי סיכוי להצליח.
 - אחרים מבינים ואני לא.
 - אין טעם להתאמץ, ממילא אני לא אצליח.
 - אחרים לומדים מעט ומצליחים יותר ממני.
 - יש לי דברים יותר חשובים לעשות כרגע.

התנהגות המפריעה לריכוז

- ההפסקות הרבות במהלך הלמידה, מפריעות לי להתרכז.
- אני רואה תוכניות טלוויזיה בזמן הלמידה.
- בזמן הלמידה אני בוחה באוויר וחולם.
- אני מתקשה להתרכז בלמידה למעלה מרבע שעה ברציפות.

צורת למידה

- אני מתקשה לתמצת את החומר.
- אני מסתפק בקריאת החומר פעם אחת בלבד.
- אני לא מספיק לשון היטב את החומר.
- אני לומד בע"פ מבלי להבין את החומר.
- אני לא בודק את עצמי על החומר שלמדתי.

מוטיבציה

- הייתי רוצה להמשיך בלימודים גבוהים בעתיד.
- אני רוצה להיות במיטבי במבחן.
- אני רוצה ומוכן להתאמץ כדי להצליח.
- אני רוצה לשפר את הישגי.

ממוצע הציונים שלי בשלוש האחרון (או בסוף השנה שעברה) _____
נכשלתי במקצת:

הוראות משלוח: מלא וקפא את השאלון. הרקע והכנס לתוכנית הריאז, אין צורך בכסף. השלוח והבדיקה - חינם!

3D 3D 3D

בהשקעה פעוטה של 5,000 דולר בתוכנת "סטודיו 3D", ולאחר קריאת חוברת צנומה של כ־1,000 עמודים, תוכלו לגרום לכלבלב שציירחם לכשכש בזנבו בכל פעם שהוא מחייך

זוללת טנה יצרה

התוכנת עצמה עתירת מגה (30), וגם כל אנימציה שהיא בונה תופסת די הרבה. האנימציות הבסיסיות תופסות מגה ומעלה, והשמים הם הגבול. באינטרנט מסתובבים קובצי אנימציה בגודל של 50-60 מגה. היא גם עולה המון כסף, 3,000 דולר. מי שאין לו כל כך הרבה כסף ורוצה ליצור אנימציות בתחביב ולא כמקצוע, יכול להשתמש בתוכנת "אנימייטור", שהיא האחות הקטנה של 3D Studio. היא יוצרת אנימציות בקלות וביעילות, יש לה ממשק נוח מאוד, וכל מי שיתעמק בה לחצי שעה כבר יידע להשתמש בה.

ותמונות. חברת אוטדסק, שמייצרת בעיקר תוכנות גרפיקה ושרטוט, הוציאה עכשיו תוכנת אנימציה בשם 3D Studio 4. זו גרסה חדשה לתוכנה ישנה שלה, שמתמחה בעיקר באנימציות תלת מימדיות (3D).

מקצועיות על חבלן ידועה

לתוכנה יש ממשק גדול ופשוט, עם מאות אפשרויות ואלפי פעולות, ולכן היא מסובכת וקשה מאוד להפעלה. קודם צריך לקרוא חוברת צנומה של כאלף עמודים באנגלית, ולשבת שעות מול המסך כדי להבין איך לתפעל את כל העסק. היא לא אמורה להיות פשוטה וקלה. זו תוכנה מקצועית לכל דבר.

בין התוספות הרבות בגרסה החדשה יש, בין היתר, אפשרות לחשב את תווית השרירים. כשאתה יוצר אנימציה של אדם, אתה יכול לתכנן שעם תנועת הפה שלו המחשב ימצא בעצמו איך להזיז בהתאם את הלהיים והסנטר. התוכנה מכילה פרטים טכניים נוספים, שיעזרו מאוד בבניית מרוקטים גדולים של 10 מגה ומעלה. יש עוד המון חידושים קטנים, שיוכלו למלא עיתון אומביו שלם, אבל החיסרון העיקרי נותר טעון שיפור: הנמשק המסובך והלא־ידוּת.

שיטת פנימה פתוחה

תפישת התלת־מימד התחילה בזמן חרנסאנס (ג'יטו), כאשר המציאו את ה'פרספקטיבה', כלומר הצליחו ליצור פורמליזציה מתמטית להצגת אשליה של תלת־מימד בתמונה דו־מימדית. הם עשו זאת על־ידי שינוי גודל של חפצים לסיצול מרחקם מעין הצופה, או בעזרת מונגוני הסתרת נופים על־ידי סדר הימצאם בתמונה.

גם במחשבים השתמשו בשיטות דומות ליצירת אשליה של תלת־מימד, עוד לפני היכולות המזכורות לנו היום, כמו למשל כלי הפרספקטיבה של תוכנת DELUX-PAINT במחשבי אמיגה, אבל מריצת הדרך האמיתית קרתה רק כאשר כוח החישוב איפשר יצירה ממשית של עולם תלת־מימד, כולל חוקיות ההתנהגות של גופים, כמו למשל תכונות השקיפות שלהם, חספוס או החזרת אור, מיקומם מול גופי תאורה או כיוון המצלמה המסתכלת עליהם.

כעת, כשניתן ליצור עולם אמיתי תלת־מימדי, אפשר להוציא ממנו הרבה – ההשקעה העצומה הנדרשת לבנותו, מחזירה את עצמה בעושר האפשרויות הנובעות ממנו.

עשה דך אנימציה

צרכני המשחקים למדו להיות מפונקים בשנים האחרונות, ולא יקנו אותם אם לא יהיו מלאי צבע, תנועה





מאפיינים למסוק בנושאי התקנות חוכמה, ולא רק משום
תשובותיו הכושפות של תאיר סגל מ"מחשבת" של הכחמה
ונשאת השם "לקנות או לא לקנות, אלא משום הצורך
להבדיל שם ושם: שיהיה ברור, אנון נהר! נאורה.

כמה מילים רעות על CD

החברות כבר
חושבות,
שכל מה
שיוציאו על
CD יצליח,
ומזלזלות
בצורך להשקיע
מקוריות ומחשבה

Who, Me?



לחברה קקיונית כבר מוציאה
פקמן מחורבן, עם דמו תלת
מימדי של שלוש שעות,
דוחפת אותו על CD וחושבת
שתצליח. תמיר, מנכ"ל מחשבת,

מספר שהמכירות עלו הרבה מאז שהחלו להוציא על CD.

בגיליון הקודם, בכתבה על "גנובה" כבר ציינה סיון, שתמיר צופה
השתלטות של ה-CD על שוק משחקי המחשב, כי הוא הרבה יותר
זול לייצור, ולא ניתן להעתיק משחקים ששמורים עליו ותופסים
מאות מגהבייטים. הוא אפילו הכריז, שמחשבת תפסיק להוציא
משחקים על דיסקטים, ותעבור לשיווק CD בלבד.

אז מה עם המינידיסק?

אז מה עם המינידיסק? הלא הוא אמור להחליף בקרוב את ה-CD
בתחום המוסיקה. הוא יותר קטן, יותר מהיר, מוגן בפלסטיק וניתן
לכתוב עליו. החלטתי לדבר על כך עם תמיר.
להערכתו, המינידיסק שייצא בקרוב ל-PC אינו איום רציני
ה-CD, כי לא ניתן לאחסן בו יותר מ-120 מגהבייט, ובכלל, סוני
היא היחידה שמוציאה אותו, לפחות בשלב זה, ולפיכך, מחירו
העצום רק יעלה. לדעתו פורמט המינידיסק יחליף את הדיסקטים,
בעוד שהחברות יוציאו משחקים בתקופה הקרובה רק על CD.
וגם שמעתי, שארטרטו יוצא סוג חדש של CD, שמסוגל להכיל
כמות של 2,200 מגהבייט במקום ה-680 של ה-CD הדגיל. מה
יקרה לחברת מחשבת אם ייצא מינידיסק שמסוגל להכיל 1,000

מגבייט? ומה יקרה אם עוד חברות יתחילו לשווק מינידיסקים
ומחירהם יירדו פלאים?

ליקויי חשיבה

ולמה כל חברות המשחקים אוהבות CD? עכשיו, כשכל חברה
יכולה להוציא דמו של שבע שעות יחד עם משחק פשוט, היא
משוכנעת שלא משנה איך המשחק
נראה, הוא יצליח ולו רק בזכות
ישיבתו על CD. כבר שמתי לב
לירידה משמעותית בכמות המחשבה
שמשיקעים בפיתוח משחקים על
CD.

אין ויכוח על יתרונות ה-CD:
סרטים ב-MPEG, תוכנות גדולות,
אחסון מאגרי מידע וכו'. אבל
השימוש האחרון שצריך לעשות בו
הוא למשחקים. הוא הורס את
המוטיבציה של היצרנים להשקיע.
ראיתי את Zool 2, שתופס בקושי
שני מגהבייט, יושב על CD, כשמצורף לו דמו יותר ארוך ממנו. נא
לעבור קצת גם על מה שיש בקנקן.

אבל אני לא דואג. הרי עתידו של עולם המשחקים נמצא
בגראפיקה בזמן אמיתי, ומשחקים כמו DOOM ישלטו בשוק, CD
או לא CD. הם תופסים מקום מזער, מעצם העובדה שהמידע
השמור הוא רק התכנות והציורים, ולא, כמו ב-CD, סרטים באורך
של הנילוס.

הגנבים לא יישבו בשקט

ועוד דבר. אם כל החברות יעברו לשווק על CD, יהיה על כולן
להשיג מכשירים שכותבים עליו. ברגע שיגדל הביקוש למכשירים
אלה, המיוצרים על-ידי מספר רחב של חברות, תיווצר תחרות
מחירים, ומחירים של מכשירים אלה עלול לצנוח מ-3,000 דולר
למחיר סביר לצרכן. גנבי התוכנות יקנו אותם, ויאשרו ויחדשו את
מחזור ההעתקות בטבע.
תמיד תמיד יעתיקו תוכנות, ולחברות לא נותר אלא להוציא
משחק טוב עד כדי כך, שמי שיעתיק אותו ירגיש אשם. על CD זה
לא יקרה לעולם. ■

ז'ון סקאלי, מייסד אדג' אהא, מוסד שגנרל ג'אנסי דראגו הפלוגה מייסד אהיקה של סו ז'אן ד'אזר מדי שנה.
גארו אכזר שסכא זה היה מושקע דקידות האבנולאזיה אגשית האשדית אהגלכנה...

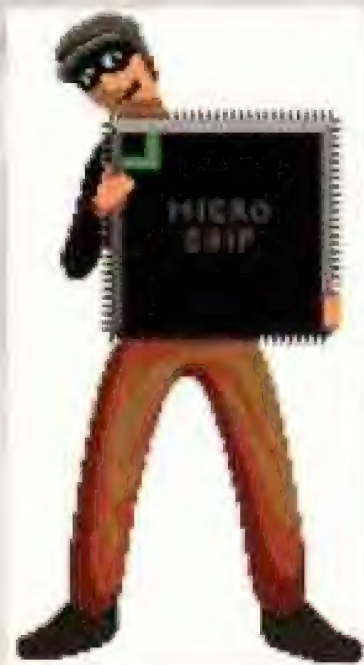


תוכנת NEVERLOCK פורצת קודים שמגינים על משחקים מפני העתקה. זהירות, תחום נגוע באי-חוקיות

להעתיק ללא רשות זה לא חוקי, אבל חברת COPYWARE הוציאה תוכנת פריצה בשם NEVER-LOCK. מהבעיה החוקית היא מתנערת בכך שהיא מציינת במפורש, שיש לבקש את רשות היוצרים או לקנות את המשחק המקורי.

את הקובץ הראשי, קובץ
ההפעלה. התוכנה מנתחת את
הקובץ ומסירה את ההגנה.
לפני הפריצה היא יוצרת
ספרייה ב־HD, שאליה היא
מעבירה את הקובץ המקורי,
לכל מקרה שהקובץ ייפסק.

פשוט מאד. עכשיו אתם יכולים להריץ את המשחק. צריך להשיג את הגירסה החדשה ביותר בשוק. יש מלאה תמורת תשלום ויש SHAREWARE. ראיתי את הגירסה המלאה של פברואר, שהיא הכי חדשה כרגע, והיא מכילה משחקים טריים, שרק הגיעו לארץ. ■



Bypass Document Checks 1
No More Manuals, Code-Wheels or Key-Diskettes

NeverLock

Never be locked out of your own software!

★ חברת מג'יק נרתמת למאבק משותף בהעתקות תוכנה עם בתי תוכנה המפתחים בסביבת מג'יק (מחולל יישומים מוגן פלאג).

הם הגישו תביעת פיצויים וצו מניעה קבוע, יחד עם חברת "תמוז תוכנות", כנגד "לאט סנטר בע"מ" אשר השיגה עותק בלתי חוקי של תוכנת טופזית דרך אחת מחברות התכשיטים הגדולות בארץ, שהיתה לקוחה של תמוז.

★ החברות מחשבת וקומפדיה הגישו תביעת פיצויים וצו מניעה קבוע כנגד מני נחמן, תושב יהוד, אשר עסק בשכפול והפצה בלתי חוקיים של תוכנות מחשב מתוצרתן, ובייצור תקליטורים (צריבתם בכונן הקלטה אופטי) הכוללים אוספים בלתי חוקיים של תוכנות אלו.

בחיפוש המשטרה, בו נמצאו תקליטורי המסטר, הסתבר שה-BBS בניהולו של מני, הנקרא "אקווריוס", מכיל גם הוא משחקים רבים לא חוקיים.

Universal NeverLock February

Order form and license
How to use NeverLock

Modern Collection

Classic Collection

What's New

Search for Everlock hidden files

Read the latest NEVERLOC.LOG file

- help with keys at any time

Exit to DOS

קריטריון מוגבל הולך להוליווד

ל-CRITERION מגבלה אחת עיקרית: היא מוגבלת. רק כ־150 סרטים – כמה כבר יכול CD-ROM להכיל. ההוכחה התאימה בעיקר למי שרוצה מידע מפורט יחסית על רוב הסרטים הפופולאריים.

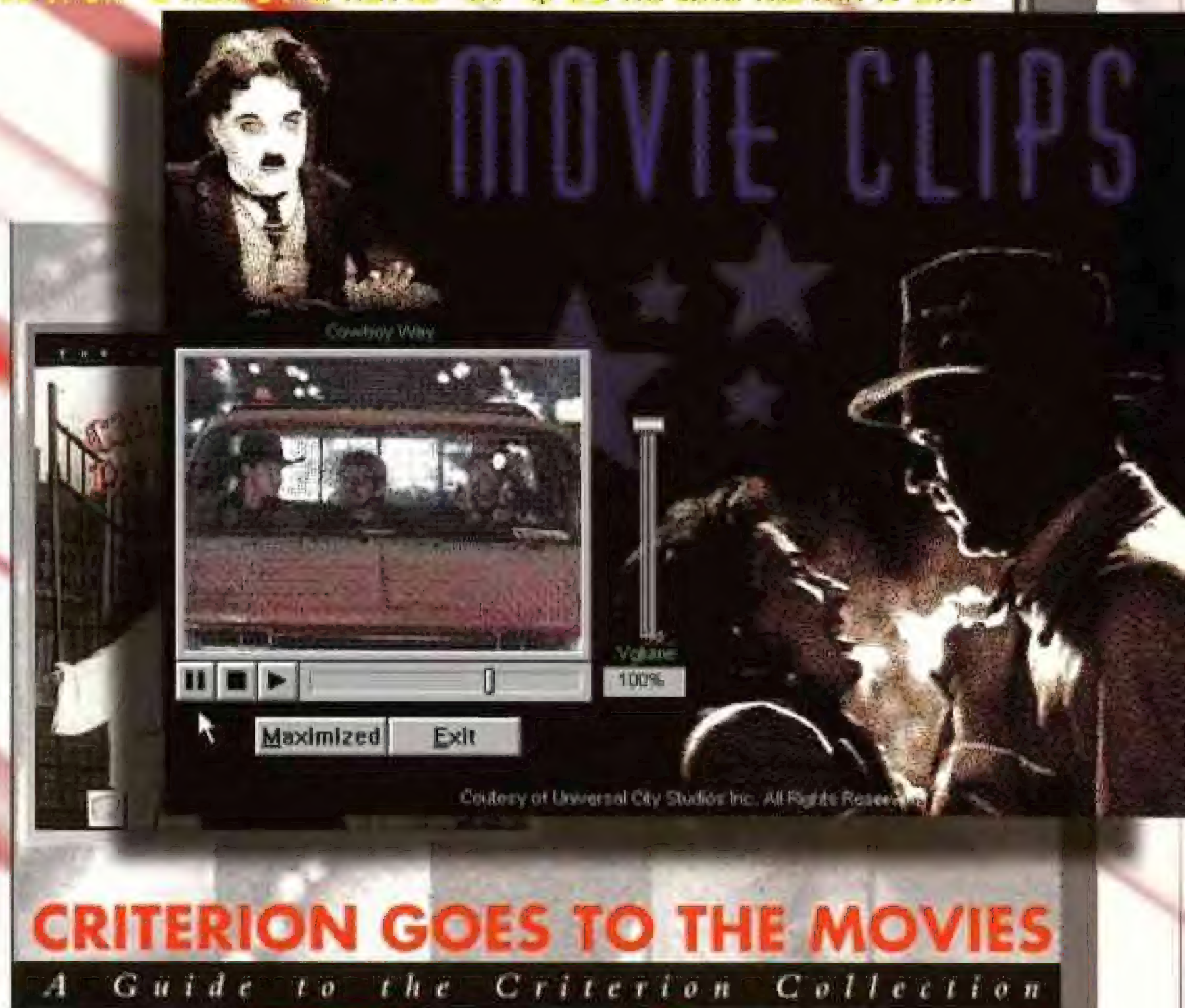
סינמה בחדר המיטות

אבל בעיה אחת נשארה, איך מי שנגמל מטלוויזיה יראה סרטים, חוץ מבקולנוע, עם כל טקסי הציאה, הפיצוחים, ההפסקות. יש פתרון: CRITERION GOES TO THE MOVIES – קטלוג הסרטים הממוחשב, למשתמש רגיל עשויה התוכנה הזו להיראות קצת עלובה – ממשק משתמש חסר חיים, אפשרויות חיפוש מוגבלות, וידיאו באיכות ככה־ככה, אבל אני? אין מאושר ממני.

אני פותח את התוכנה וכבר הוצפתי ברשימה של כ־20 סרטים שלא ראיתי ואין לי שום כוונה לראות. בחיפושים במסד הנתונים אפשר למצוא גם פרטים יותר ספציפיים. מה, לוודאי אלן יצא סרט חדש? פיטר סלרס מת? וכדי שלא אחמיץ שום פרט, מצורפים לכל סרט גם קטע וידיאו קצר, תמונה של השחקן הראשי, פרטים בעלי חשיבות עליונה כמו כמה אוסקרים וכמה כסף עשה, ואפילו אפשרויות מתוחכמות של אחזור מידע, כגון רשימת סרטים נוספים שבהם משתתפת השחקנית הזאת עם הציצים.

ל-CRITERION מגבלה אחת עיקרית – היא מוגבלת. רק כ־150 סרטים – כמה כבר יכול CD-ROM להכיל. השעמום חוגג. התוכנה מתאימה בעיקר למי שרוצה מידע מפורט יחסית על רוב הסרטים הפופולאריים, למשל כדי לכתוב עבודה קצרה לבית־הספר. אולי פעם, כשאפשרויות התקשורת שלנו יהיו טובות יותר, וכולנו נשתמש במסדי נתונים מקושרים בזמן אמת, נוכל לשבת מול המחשב ולמצוא בקלות כל סרט שנוצר אי פעם. אולי אפילו יהיה לנו זמן לראות אותו. ■

פני כשנתיים הגיעו לביתנו שני חשכלאים חביבים, מצוידים בכלי עבודה, קופסה משונה וספסלים, שחיברו אותנו לעשרות ערוצי כבלים מכל העולם. שבוע לא יצאתי מהבית, ובשבוע השני רק להביא עוגיות מהמכולת, כדי שיהיה מה לאכול מול הטלוויזיה. חודשים עברו עד שהתעייפתי מרוב מה שמראים, ופיתחתי הרגלי צפייה משונים, בעיקר בערוץ 2 בממיר, זה שמציג את לוח השידורים. הרבה יותר נוח לשבת שעה ולגלות מה הפסדת, מה אתה מפסיד ברגע זה או תפסיד בקרוב. זה מאוד משחרר.



MEGA MOVIE GUIDE

סינמטק פרמטי? עדיין לא...

מדריך הסרטים "מגה" מכריז על עצמו כחובה לכל חובב קולנוע - אפשר בקלות למצוא חובות מחייבות יותר

ANNIE HALL



Annie Hall is Woody Allen's most popular film to date, an innocent and extremely funny paean to romantic love. Keaton stars in the role of her career as the title character. Annie is self-conscious, neurotic, and awkward; she also defines a moment in Seventies style and is absolutely irresistible, especially to paramour Woody, the archetypal New Yorker, and the guy we really want to get the girl. He does, for a while, in this bittersweet, moving and truthful masterpiece.

On looking for Direction, we find:

8 1/2
12 Angry Men

94 minutes Color 1977 1 disc Rated PG
CX Encoded Videoscope
Extended Play (CLV)

FIND ▲ CLIP CAST CREDITS FEATURES ESSAY CHAPTERS ◀ ▶

★ פרסים אופציה נחמדה אם כי לא חיונית, עם פירוט חלוקת פרסי האוסקר לכל תחום, מ-1928 עד 1993.

★ חיפוש חומר על שחקנים, סרטים וביקורות.

★ היסטוריה - אופציה חיונית, המחזירה את המשתמש לאיווררים האחרונים שבהם ביקר בתוכנית.

★ אופציה נוספת, אולי החיונית בכל התוכנה, מאפשרת לך המשתמש לכתוב הערות משלך, שלא יגידו ש-MEGA MOVIE GUIDE לא אינטראקטיבית, כגון שמו של סרט מוצלח שראית, ביקורת, וכו'.

★ אופציות נוספות, כגון הדפסה, העתקה ובבליוגרפיה וכו'.

ה כותרת על האריזה מכריזה, ש"אם אתה הולך לסרטים, קונה או שוכר קלטות וידאו, אתה חייב שיהיה לך CD-ROM זה". "חייב" אינו הניסוח הנכון. הדיסק של חברת "אינופוביזנס" מנסה לתת לך, חובב הסרטים והוידאו, סקירה מתמצתת של סרטים בליווי קטעי וידאו, החל משלהי שנות ה-20' וכלה בשנות ה-90', אבל לפחות בתחום החשוב מכולם, ספריית וידאו, המבחר מצומצם למדי.

בין האפשרויות שמוצעות:

★ ספריית וידאו ובה רשימה קצרה ומאכזבת של 40 סרטים, חלקם הקטן חדש בארץ, רובם מעלים אבק בארכיונים. לכל סרט ברשימה יש תקציר של 2-3 דקות, ורובם מזכירים מאוד את ה"בקרו" בקולנוע.

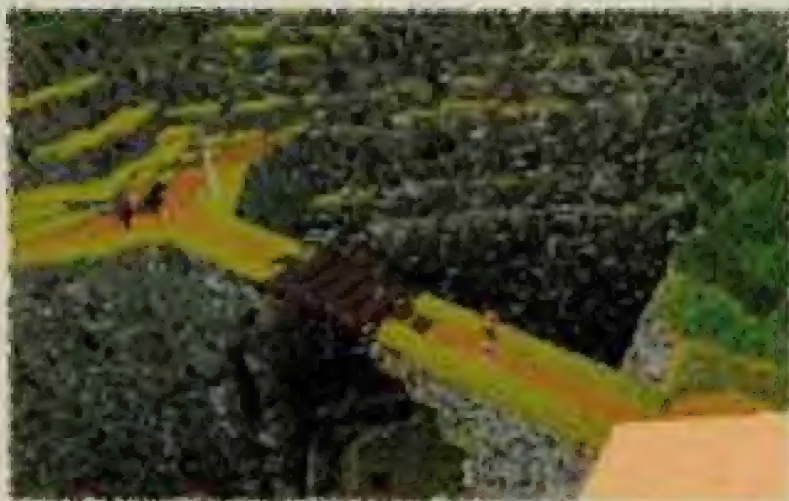
★ חלון התצוגה של קטעי הוידאו קטן, ואת הסאונד בלסטר יש להגביר כמעט עד המקסימום אם רוצים לשמוע משהו. בתחתית חלון התצוגה יש לחיץ המאפשר MAXIMIZE, לפריסת החלון על כל המסך, אבל הוא ממש מיותר, כי פריסה כזו פוגעת באופן חמור ברזולוציה ובאיכות התמונה. הוידאו רץ לאט, ובסרטים מסוימים יש הפסקה קצרה לטעינת מידע אחת ל-5-10 שניות, שפוגעת מאוד בהנאה. על האריזה כתוב, כי 4MB RAM יספיקו. אבל למי שאין 8MB ייהנה עוד פחות. הפלוס של התוכנה הוא שביבי הראיונות שמשולבים לעיתים בתוך הסרטים. ב"רשימת שינדלר" יש, למשל, ראיון עם הבמאי סטיבן שפילברג ועם השחקן שמגלם את שינדלר, ליאם ניסן.

★ תוצאות ביקורות על סרטים, כולל דירוג בכוכבים. להבדיל מספריית הוידאו, פה המגוון עשיר ומספק מידע חיוני רב.

מגה מוביל, מקיימים רק אלק - סרט הזה כבר היינו

יניב קסנו

חלום בלהות



מה שסיוטי באמת ב"חלום בלהות הוא אובדן כל שליטה. הדמות שלך מקרטעת בחוסר אונים בין יצורים קשים להחריד, שצצים מכל עבר, מוכה, נאנסת ומבאסת

אהבתם את Alone in the Dark? ובכן, חברת PSYGNOSIS, האחראית לייצור NOVASTORM המדהים, החליטה לנסות את מזלה גם בשטח הזה. ב"חלום בלהות" אתם מובילים דמות, גבר או אשה לבחירתכם, לעיר נטושה, שורצת יצורים מסתובבים בעיר, ולחמים ביצורים, מגלים מקומות סודיים – ממש 3 ALONE IN THE DARK.

הגראפיקה היא ההבדל המשמעותי הראשון: התנועות חלקות לגמרי, אמיתיות. הדמות נכנסת לבתים ולחורים, מוצאת כל מיני פרטים בלתי מזוהים כמו אבנים, מקלות ואם יתמזל מזלכם גם כלי נשק מצחיקים: מקלות עם שפיצים עקומים ועוד. המוזיקה חביבה. לא יותר. לא מכניסה לאווירה המפחידה כמו במשחק נושא החיקוי, אבל בכל זאת מוסיפה משהו.

עירום תלת-מימדי

השליטה זוויתית. אף פעם לא אהבתי אותה במשחקים מסוג זה, אבל כאן היא היסטורית לגמרי. הדמות פשוט לא מוכנה להסתובב תוך כדי ריצה, קשה לדעת בדיוק לאן היא פונה, וממש קשה להילחם. הקושי של המשחק הוא שהורס את רובו, בנוסף לכך שהעלילה מתפתחת בצורה אווילית ומפגרת. איך שנכנסים לעיר קופצים מכל מקום יצורים קשים להחריד, מרביצים לדמות, קושרים אותה, ואפילו מנסים לאנוס אותה.

כאן המקום להזכיר, שבאירופה המשחק מוגבל לגילאי 14 ומעלה בגלל קטעי אלימות ועירום. כן, עירום תלת-מימדי. בחורות ערומות, שפטמותיהן מורכבות מג'ולות תלת-מימדיות קטנות. נשמע מצחיק, אבל מוסיף הרבה. מאחר שדי נמאס ממשחקים שנקיים מאלימות ומין, כי גם ילדים קטנים משחקים במחשבים, הקטעים האלה מוסיפים נקודה אחת לציון הגרוע כשלעצמו. ■

גראפיקה - 93. אנימציה מרהיבה.

שליטה - 39. אינמה ונוראה. ממש בלתי אפשרית. נתקעים בדלתות, קירות, ואפילו אבנים קטנות שבדרך.

סאונד - 73. סתם מוזיקה רגילה, וגם כל שאר הסאונד סתם כזה.

אורך-חיים - 50. בקושי החזקתי מעמד עשר דקות! הרגו אותי, נפלתי, נתקעתי באבנים, נאנסתי - אני לא נוגע יותר בזה.



Under A KILLING

MOON

סוף סוף אפשר להבין מה זאת

מולטימדיה - אתה הבלש מרפי, שמכבב בסרט וידאו

כשראיתי אותה מרוחה על הרצפת, ובעטתי אותה לדלת בלי שום טיפ, בהצצה בחוברת המצודפת ראיתי שני סוגי אנשים: מוטציות ונורמים. בהתחלה חשבתי שנורמים זה אנשים שמנים ששותים בירה, כמו גורמן מ"חופשי על הבר", אבל מסתבר שנורמים הם בעלי חסינות טבעית לקרינה, ולעומתם המוטציות הם אנשים עם דפקט פיזי מזר. רוב הנורמים חיים בסאן-פרנסיסקו החדשה, אבל טקס, למרות שהוא נורם, מעדיף חברת מוטנטים.

החברים של טקס

העלילה מתחילה במשרדו המוזנח, כלומר המשרד שלי, כשאני בחפזי טקס. יש לי כמה חברים בשכונה, נורמים ומוטנטים, ביניהם חייל משוחרר ממלחמת העולם השלישית, מוטנט אינטליגנטי שעובד בקבלה בביח מלון וכו'. טוב, הטענתי למוחי המזדקן את כל הנתונים ויצאתי לדרך. ה-INSTALL של המשחק הוא מהמתקדמים שבהם נתקלתי מימי הגדרתי כרטיס קול, סוג מסך (חובה SVGA) ויצאתי לדרך.

סוף כל סוף אפשר להבין מה זו מולטימדיה. עד עתה, כל משחק שראינו בו קצת תמונות וידאו הוגדר מייד כגראפיקה מדהימה - המולטימדיה בהתגלמותה. גם אני התלהבתי כל פעם מחדש כשקיבלתי למחשבי הצנוע משחק "המכיל למעלה מ-100 מנהייט של גראפיקה מדהימה". אבל ביום שנחתו ארבעת התקליטורים של Under A Killing Moon בקרבי ה-486DX2 שלי, השתנה מושג המולטימדיה בחיי.

עולם יקר - חכה בחוץ

בוירטואל ריאליטי כבר שיחקתי. דום 2 כבר מזמן מעלה אצלי אבק, אבל שילוב של מציאות מדומה, סרט וידאו באורך מלא שאני גיבורו, מוזיקת מידי סטריפה ומעל לכל - וידאו, וידאו ועוד וידאו בכל



ומה כתוב בעיתון?

המשחק מחולק לימים, ובכל יום יש סרט וידאו קצר. לאחר שצפיתי בהנאה בסרטון הראשון גיליתי את עצמי במשרד. התחלתי לטייל קצת במשרד. ההליכה ריאליסטית עד להפחית. כדי להתקדם אני פשוט דוחף את העכבר קדימה חזו. וכך גם שמאלה, ומינה, לכל הכיוונים.

החלטתי לצאת העירה. ברגל, כך נמסר לי, לא אניע רחוק. לא רק משום שטקס שמן ומתעייף מהר, אלא משום שהמרחקים גדולים מאד. לפי ההמלצות שקיבלתי הלכתי לסטקייה. היי, עיתון על הרצפה, הרמתי אותו וראיתי כתבה מעניינת על שוד. לא כל-כך הבנתי מה עושים הלאה.

פתאום כבה האור, החלון נפתח והטלפון שלי צלצל. "הלוו" עניתי חושש. "היי, זאת אני", ענה קול נשי עדין. "השליחה". נרעתי. "אם לא תדע מה לעשות במשחק, תלחץ על כפתור הטיפים ותקבל פתרון...פתרון...פתרון..." הדחה קולה תמוג.

מיהרתי ללחוץ וקיבלתי את רשימת החידות הלא פתורות במסך. בחרתי חידה ואיזה פלא, הנה הפתרון. עלה לי ארבע נקודות, אבל למי אכפת. המשכתי לשחק, שוחחתי עם אנשים שונים ומשונים, נתתי שוחד למי שצריך ובסוף... לא, את הסוף תגלו לבד. ■

מהלך המשחק - זה כבר מצדיק קילו נרעינים שחורים, משהו ללחלח את הגרון, ניתוק טלפון/פלאפון ושאר קשרים עם העולם החיצוני והתמכרות למשחק המבוקש ביותר בעולם.

כמו כולם עקבתי אחר המודעות והפוסטרים וחיכיתי לתאריך השחרור המיוחל, והנה הגיע היעם. "שלום", אמרה השליחה המזוהה שנחתה בביתי, "יש לך חבילה מאדון טקס מרפי". "מרפי?" שאלתי, "מי זה לעזאזל?" "מה?" שאלה בתדהמה. "אתה לא מכיר את החוקר הפרטי הטוב מכולם?" והתדהמה התחלפה בחיוך רווי עונג, המכיל אינספור זכרונות ליליים.

שליחות קטלנית

השליחה הוציאה מארנקה הבלוי תמונה דהוייה, בהתה בה והחלה למלמל. "נכון שהוא מתנהג כמו ילד דפוק, למרות גילו, אבל אני מבינה אותו. הוא מעשן, שותה, חי מג'נק פוד, אימוני הכושר שלו מסתכמים בהרמת שקית בוטנים מול הטלוויזיה. הוא נורא רומנטי, אבל כל פעם מסתבך בצרות עם האנשים הלא נכונים." היא החלה להימרח על הכורסה הדהוייה שלי והמשיכה למלמל, "בקיצור, תן לו ליקר וסיגר טוב - והוא בשיא הכושר". חייכתי לעצמי

תיבת הציון

- ☒ מצוין
- ☐ חוב מאוד
- ☐ טוב
- ☐ בינוני
- ☐ רע

עולמם המשובר של הנמלולים



סיפור הפתיחה הוא על
ספינה קסומה. רגילה
למראה, ששטה באוויר,
כשעל סיפונה קבוצה
גדולה של פליטי חורבן,
שניימי נמלול הצליח
לכנס ולהציל, בראשות
מנהיג הנמלולים



נמלולים ופליטים, בואו הייתה

בדרכם הנמלולית, אלו אינם מתרגשים מסכנות רבות שמאיימות עליהם, ואפילו מרוצים כשאזל מזונם, מין ירק מגעיל. מנוע הספינה מחעיף ומשמיץ קולות גמגום משונים, והספינה מתחילה לרדת לעבר אי שומם ומוזר. הנמלולים לא דואגים, כי במחשבתו קצרת הטווח של נמלול מצוי, אי איום ומסוכן עדיף על בלי אי בכלל. מנהיג הנמלולים לא אוהב את הרעיון שהוא צריך להישאר בספינה ולרדת אחרון, ומציע לגימי קידום מידי. גימי מקבל את כובע המפקד בהתלהבות רבה, ועוד מספיק לקלוט בזווית עינו את המפקד קופץ בעזרת מטרייה קטנה. אחרי כל הסיפור הזה, מתחיל "עולמם החדש של הנמלולים".

יצוואר גימי וספינה

כמו בכל משחקי הנמלולים, גם כאן הם גופלים מכל מיני מקומות שונים ומשונים וצריך לעזור להם לשרוד ולהגיע אל שער המילוט המיוחל. הפעם הדמה כבר שונה לגמרי. כל המשחק רץ בגרפיקת סופר VGA והדמויות גדולות מתמיד. המשחק מתחיל עם עשרים נמלולים מכל שבט: קלאסיים, מצרים, ונמלולי צללים. כשתתחילו לשחק בפעם הראשונה, עשרה מהם ייכנסו למסך, ויתחילו להסתובב ולהסתבך כמו שרק נמלולים יכולים. ייתכן שיהיו כבר כמה נמלולים על המסך. שלא כמו אלה שצונחים פנימה, הם נפלו ראשונים מהספינה, ונלכדו. חוץ מהובלת הצונחים החדשים למחוז חפצם גם צריך לשחרר את הכלואים. כשמצילים נמלול הוא מצטרף אל שאר הנמלולים העלויים והשמחים בחלקם.

החיות החדשות והמסכנות

הפעם, יש רק חמש מיומנויות שצריך להכיר: הליכה, חסימה, קפיצה, שימוש בכלי ונפילה. נוסף על המסך גם סטופר ענק, שמראה כמה זמן נותר להציל את הנמלולים. אבל החידושים החשובים ביותר הם בתחום הכלים, ביניהם מצצה שמרגע הפעלתה יש לנמלול חמש שניות לברוח, דימון שמעופף בזווית של 45 מעלות, משאבות שאיתן

אפשר לטפס על קירות וללכת על התקרה, מפציץ - כלי הנשק העתיק של הנמלולים, שמשליך כדורי אש, את חפירה, שק לבנים לבנויות גשרים, גלגל הצלה לשחייה בטוחה, מטרייה לצניחה נוחה וגעימה ושעון שיוסיף עוד דקה לזמן המוקצב. עוד חידוש מוטרף הוא שלושה יצורים משונים, שכל מטרםם הוא להציק לנמלולים. מפלצת תפוח האדמה, פסיכו - ציפור מטורפת עם כובע, שהיא אכזרית במיוחד, ופאם פאטל. יצורה סקסית, שהנמלול רגיש לפיתוייה - בתוצאות הרסניות הוא פשוט מתאבד.

דפדפה המשימה

בעולמם החדש של הנמלולים יותר מ-90 שלבים - כמעט אינסופי. השילוב הקטלני של גרפיקה ברזולוציה גבוהה, מוזיקה מקורית וסרטי אנימציה יוצר משחק ברמה מעולה, שמדביק אותך למחשב והופך כל נמלול ונמלול ליקור נפשך ובבת עינך. זה נמלולי היקרים, אל דאגה (כאילו נמלול בכלל יודע לדאוג), כוחות ההצלה כבר בדרך.

סידור ידד על שמימון

ישנתי, ונמלולים טיפסו לי על הגבות, עלו אל האף, צנחו עם מטריות אל ניצני שפמפמי ואיימו להתאבד אל חוך לועי. אז פוצצתי חצ'קון ושלחתי את כולם הביתה בשלום. היי, חבר'ה, דיי, זה מדגדגו

- גראפיקה - 97. עבודה יפה.
- שליטה - 89. לפעמים טיפה מעצבנת.
- סאונד - 92. מוזיקה חביבה ואפקטים חמודים.
- אורך חיים - 70. השלבים הרבים עדיין טיפה מעצבנים.



טיפים:

1. הביטו אל כל הנמלולים בכל השלבים... ואז תבינו את המסע!
2. סתנו את סוף ה-המשחק - תראו כל צמחיה שהיית קולטת מל מוג להפגא דה.
3. תראו המשיק מל סוף המשחק דה... קח הפסקה, תאכל אכיל המאכל...

אקדמיה לשומרים מתקדמים

חלומי הוגשם: ב־POLICE QUEST קודמתי אוטומטית לדרגת ספקח, ונשלחתי, מצויד ברכב, תג, אקדח, אזיקים וצוות של ארבעה שוטרים, לפענוח רצח אכזרי בסלאמס של לוס אנג'לס

באמת שלא הייתי מעורב במכות שחטף רודני קינג, אבל בהחלט הייתי, ליום אחד, שוטר במחלקת חקירות הרצח של משטרת לוס אנג'לס. הצטיידתי ב־Police Quest של סיירה, CD-ROM חדש של משחק קווסט אלים ותובעני. מהר מאוד התברר לי שהבחירה היתה נכונה, וזו הדרך להגשים חלום ישן וקצת מוזר שלי. במקום לעבור את סדרת התרגולים הנוראה מסרטי "אקדמיה לשוטרים", קודמתי אוטומטית לדרגת ספקח ונשלחתי, מצויד ברכב אמריקאי, תג, אקדח, אזיקים וצוות של ארבעה שוטרים למשימתי הראשונה, פענוח רצח אכזרי בסלאמס.



ושלא תחשבו שזה קל. המקומיים מסרבים לדבר ("I Know nothing Man..."), העוברים שלי הם לא בדיוק החומר האנושי שאיתו הייתי שמח לעבוד, ומכל עבר צצות גופות חדשות. ויש ממשק לשוטרים, בכל שלב אפשר לבצע רק פעולה אחת, אותה בוחרים מתפריטים (לא מתוככמים מדי, הרי אני שוטר...). בינתיים, עד שאחיה שוטר אמיתי, אפשר לקבל הדרכה צמודה. למשל, נסיון שלי לירות לכל עבר באופן אקרעי (ותודו שזה יכול להיות כיף גדול) נתקל בהערה צינית בסגנון "אין צורך להגזים, מפקח...". ונסיון שלי למשש את השוטרת - זכה לתגובה היסטרית שלה, היא אכן מאוד מודעת לזכויותיה.

מה אני אגיד לכם, דווקא כיף להיות שוטר. רגע... מה זה? אני נשלח לאימונים במטווח... וכבר חשבתי שאקבל כאן תעודת שוטר אינסטנטי!

אפשר לשבת ככה ליד המחשב הרבה זמן, אולי בסוף אפילו אפשר לפתור את התעלומה. אני לא ניסיתי אפילו. זה היתרון בחלומות, אתה יכול להתעורר לפני שהם נגמרים.

הגרפיקה מצוינת. בשילוב מוצלח בין תמונות, וידאו ודמויות מתוכנתות נוצר רושם של "סרט אינטראקטיבי". גם האפקטים מעולים, ורק המשחקיות בעייתית. לאחר משחק קצר נוצר הרושם שאין לך בחירה ממשית. אתה מוכרח ללכת בדרך שמתכנני המשחק קבעו לך מראש, וחבל השליטה בעכבר פשוטה למדי.

מומלץ בחום לאוהבי חידושים במולטימדיה, אבל אתם, ילדי המשחקים למודי הקווסטים, לא תמצאו בו עניין רב.

גרפיקה - 90. הכל - תמונות, וידאו, אנימציה...

סאונד - 85. אפקטים לא רעים.

אורך חיים - 60. דור המחשב לא אוהב שמוליכים אותו באף.



WOODSTOCK

נתקעת? צלצל לקליפורניה

יש כמה דברים נחמדים מאוד בתוכנה, למשל, האפשרות לבחור להקה אחת מתוך כמה, ולראות חלק מההופעה שלה, בצירוף שיר או שניים. חבל שהמתכנתים לא העשירו יותר את החלק הזה, ולא הוסיפו עוד כמה להקות, במקום להתעסק בנושאים שוליים ובמשחקים מטופשים.

עם האנציקלופדיה אתה מקבל גם חוברת דקיקה, שני עמודים, שאמורה לספק לך את כל המידע להפעלת האנציקלופדיה. בתוכנה אין אפשרות "עזרה", ולכן מציגה החוברת שתי אפשרויות: לקרוא את הקובץ README, שהוא ארוך מאוד ודורש זמן חיפוש ממושך, או לצלצל ישירות ליוצרי האנציקלופדיה, אי שם בקליפורניה. טוב שמתמשי מייקרוסופט לא מתבקשים לצלצל לביל גייטס הביתה. זומביט תפרן ממוצע, שייתקע בתוכנה הזאת, יצטרך לשבת ולבהות במסך זמן רב עד שיצליח לחזור משהו.

חומרה חמורה

דרישות החומרה כבדות מאוד. 386DX לפחות, עם 8 מגה זיכרון פנימי. וגם במחשב יותר מהיר מזה התוכנה נעה לאט ובסרבול. הדיסק הזה לא בילה אצלי זמן רב מחוץ לקופסתו. ■

כל מה שלא רצית לדעת על וודסטוק 2

במקום בשירים ובלהקות, שבערכם היא מזלזלת כבר מעל עטיפת התוכנה, עוסקים 30 המגה של אנציקלופדיית וודסטוק 2 בעיקר בעסקני והוגי הפסטיבל.

על עטיפת התוכנה נטען, שאנציקלופדיית וודסטוק טובה מהפסטיבל עצמו, זה שנערך לפני כמה חודשים, בהמשך לראשון, המיתולוגי, משנות השישים. ואם האנציקלופדיה יותר טובה מהפסטיבל, אז כנראה הוא היה ממש גרוע.

ספרייה מדולדלת

ומה הייתם מצפים שיהיה באנציקלופדיה על וודסטוק? שירים? בכל האנציקלופדיה יש בערך 20 שירים, גם באיכות לא משהו. אין הרבה חומר על הלהקות והזמרים שהופיעו בפסטיבל, ובמקומם האנציקלופדיה מתמקדת בעסקני הפסטיבל. כשחרתי באפשרות "מאחורי הקלעים", ציפיתי לראות ולשמוע את הלהקות מתאמנות ומתכוננות לפסטיבל, ובמקום זה ראיתי את הוגה רעיון פסטיבל ההמשך, מספר למה זה קשור לפסטיבל הראשון.

האנציקלופדיה מביאה דעות שונות על הפסטיבל. כל דעה תוכל לשמוע ולראות בסרטון וידאו קצר, תוכל לראות קטעי וידאו על האנשים שבאו לפסטיבל הראשון והחדש, ותוכל לשחק משחק, שבו עליך לענות על שאלות שקשורות באנשים שהגיעו לוודסטוק. תשובות לשאלות האלו אין באנציקלופדיה, ולרוב צריך לנחש.

תיבת הציון

- ☐ מצוין
- ☐ טוב מאד
- ☐ טוב
- ☒ בינוני
- ☐ רע

EXIT



מחשב

PACKARD BELL

486DX66PCI

FORCE II SUPERME

מפרט טכני

זיכרון 8MB
דיסק קשיח HD428
כוננים 3 1/2, 5 1/4
מסך SUPER VGA
כרטיס מסך מאיץ PCI 1024K
דוס 6.2
חלונות 3.11
מעבד תמלילים דגש

מחיר 7,749 ש"ח כולל מע"מ
ב-3 תשלומים ללא ריבית

ערכת מולטימדיה

הכוללת רמקולים,
כרטיס קול מקורי,
כונן תקליטורים
מהירות כפולה
11 תקליטורים

מתנה

מודם פקס
מזכירה אלקטרונית +
תוכנה

מקורית

מקורי

נפתחה מחלקה מיוחדת למוצרי **Microsoft** במבוכים בסנטר
במחלקה ניתן למצוא תוכנות בגרסאות קודמות במחירים חסרי תקדים
וכן מבחר של ספרים מבית **Microsoft**

מבוכים

הרשת הגדולה במרכז למחשבים ומשחקים אחרים

תל-אביב - דיזנגוף סנטר, שער 1,

מול "הווירטואל ריאליטי"

רמת אביב ג' - אחימאיר 17 מרכז שוסטר

רמת השרון - אוסישקין 61

03 - 5285766

03 - 6417907

03 - 5496021



מבוכים



המכונה הנפלאה

טים 2

לא שברו את הכלים

המכונות לא נחטו בעודף מקוריית וטים 2 נכשט וזה מקורשו, איננו צורכי כלים, נוסף ילד שיכול להפעיל מכשירים, מיססה משפילת ואליה אסטר לקשור מכלים, נוסף רצבה ליוך ועוד, אבל לא מספיק, אני, ששחקתי בטים הראשון במשך יותר משנה ונמאסו עלי כל הכלים טובי, מצאתי לטינה, אבל מסום מה החליטה סיורח להשאיר כמעט את כולם.



ב"טים 2" (מכונה מופלאה 2) הוכנסו שיפורים חשובים בגראפיקה ובסאונד, חבל שלא היתה לסיירה מקוריות מספקת לחדש גם בתחום הכלים והעלילה.

במחיר לכל מי מעבי לא יכול להכות ל"טים 2", חנה הוא באו כמו בטים הראשון צריך לבצע מסוימות כדי לעבור שלבים, ולהשתמש לשם כך בכלים שונים כמו חתול, אקדח או כדור טנים.

מנגינה מתפזמת

בגראפיקה יש שיפור קצום לעומת זו חובשת קצת מטים 1, וזוהי מלאה צבע וחיים, גם רחמנו חסר העביר עם האויקים הקטנים והמשפחתיים, החלל בתחילת מקורי חכה, עם אויבונים ענקיים ומצחיקים, רק הגראפיקה של הכלים נותרה כמעט כמו בטים הראשון מאז שזה יצא לשוק לפני כשלוש שנים היה מספיק זמן לשיפור, וחבל שלא טעל.

גם בסאונד יש שיפור, בטים 1 היתה מוזיקת וקע נחמדה יקצת אפקטים, בטים 2 יש מוזיקה יפה לחליל ואפקטים יפים עוד יותר, המוזיקה גם מבלדת, לאחר ששחקתי, המעביר והמשתדל לזום את המנגינה עם זאג, זה לא המקסימום שניתן להפיק מבסיסי הקול של היום, ואין דרימות קול כמו במשחקים חדישים רבים.

גם אורי המשימות לא הועלת, יש מספר מסויים של מטרות שחוזרות על עצמן במשך השלבים, זה מתחיל לפעום אחרי שמקבלים עשרים פעם אותה משימה, המשימה די קשה, השלבים הראשונים קלים להסליא, אבל בכל שאננה מתקדם, בן נעשות המשימות קשות ומורכבות יותר, כמו במלב 10 המבדח את הראש שעוד עד שהמאגר ירד לעבות.

גראפיקה - 60, יש שיפורים אבל לא בכל.

סאונד - 55, אפקטים יפים ומוזיקה נחמדה מאוד.

אורך חיים - 65, אין מספיק כלים חדשים, לא די מקורו.

SCORE

BONUS 1

BONUS

תיבת הציון

- מצוין
- טוב מאוד
- טוב
- בינוני
- רע

איל מושקוביץ

מאמר מאת אדוארד קיבלר המנהל - מי שיחזור אלגו יאכה זכאית עיניים לאט 3



סופת חלל

היה שלום עולמי אכזר, "סופת חלל" סחפה אותי איתה ולא נודעו עקבותי

הועמדו לשם כך כמות עצומה של כלי נשק וכמה חלליות. טרידיאון (3DO), טרידיאון-להילה, שמידיאון - בינתיים המשחק הזה צוחק מלמעלה על כל משחקי החלליות שמספק המכשיר היקר להחריד הזה. לא צריך 3DO בשביל לראות יפה. מספיק גם PC טוב, שחוק ממשחקים, יכול גם לשמש לכתיבת הכתבה הזאת. ■



וכרס את "מחפזת המורדים" (REBEL ASSAULT) ליוצרה השחמשה תבות Lucas Arts בטכנולוגיה מעניינת, של יצירת הקעים תלת מימדיים באמצעות תוכנות תלת-ממדיות מאוחדות כל המשחק. זה יוצר אטלס קומיקס וז'ורנל, כלומר, כל המשחק כולו מורכב מהמשחק הזה מתחננה של החלליות. הסדרותיה של מתקפת המורדים היו מראשית ובתנועה.

גראפיקה - 96. מחליפה זוויות כל הזמן, עוצרת נשימה.

שליטה - 92. לפעמים בורחת האצבע... מהזיעה.

סאונד - 99. לא ייאמן. איזו מוסיקה! איזה רגש!

אורך-חיים - 93. המשחק הזה הוא מטרת בחיים.

משחק החלליות/יריות המהיר והיפה הזה רץ ממבט גוף ראשון, כלומר, רוב המשחק רואים את החללית ה"גיבורה" מאחור. כחובב מושבע של משחקי חלליות טובים, ממש נגנבתי כשפתאום גיליתי לפני משחק חלליות ל-PC, שמשלב אנימציה שלא מהעולם הזה, גראפיקה פיצוץ, מוזיקה של סרט ואפקטים פשוט מדהימים. גם השליטה ממש טובה. החללית זה בדיוק כמו שחללית צריכה לזוז, היריות מדויקות ביחס לפרספקטיבה ובכלל, משחק גדול.

חלק כמו מוסיק של תינוק

גם תבות Psychosis (שלא מזמן נקנתה עלי ידי סוני הענקית), גיסתה את ידה בשימוש בטכנולוגיה החביבה הזו, יצרה משחק סדן. מור להסליא וחלק מהו סוסיק של חוסק ואיזה סאונד מדהים!



מי צריך 3DO

הקריין בפתיחה הוא הכי טוב שמצאתי במשחק מחשב. לא יודע מיהו, אבל בדע שהטיל עלי להציל את העולם. ממש התרגשתי. לרשותי

תיבת הציון	
<input checked="" type="radio"/>	מצוין
<input type="radio"/>	טוב מאוד
<input type="radio"/>	טוב
<input type="radio"/>	בינוני
<input type="radio"/>	רע

dune

עלבון לספר נפלא

שהוציאה חברת CRYO ב־1992. הית עיוות נוראי של עלילה מדהימה. כל חובבי "חולית" כמוני גילו על מסכים מעין קונסט משולב עם אסטרטגיה, שהקשר היחיד שלו עם הספר או הסרט הוא, שעל השחקן לטוס ממקום למקום "לקצור" את ה"סם", בעוד שבספר הסם הזה בכלל איננו מדכו העלילה.

דוד קושר ימאה נהור
בהחלט

המשחק הראשון לא נחל הצלחה מרובה, למרות שהעליה ליצור אווירה מיסטית, שהתאימה פלאים לרשונות פוהסיפור מעורר בן. חברת WESTWOOD החליטה משום כך לקחת את העניינים לידים, והוציאה משחק מלחמה מדהים, אבל לצערי חסר כל קשר לשמו, "DUNE 2", מלבד, גם כאן, "קציר הסם" הבלתי נמנע.

גם משחק ההמשך הנקרא "SUPER DUNE 2", למרות שנינו לשחק בו יותר בתים ולהיכנס לאזורי המלחמה, נשאר עדיין ללא קשר לספר. "DUNE 3" מחברת ווסטווד כבר נמצא בדרך, ותפוס בסביבות 30 מגהבייט, יביל אופציות חדשות וסגנון מלחמתי דומה – אשרי המאמין... אוכל רק להצטער שלא הזדדתי לקנות את גרסת ה־PC שהכילה את הפסיקול המדהים אך יצאה במספר עותקים מוגבל.

הסיבה לעליבותם של המשחקים על "חולית" היא, שעושים אותם לפי הסרט. אבל את הסרט לא ניתן להבין בלי לקרוא את ששת הספרים המדהימים. אולי מדוב התעסקות במחשבים פשוט שכחו איך קודאים ספר. אני מקווה שתקום חברה ותיצור משחק חולם, שיספק את הכבוד המגיע לספר.



תיבת הציון

- מצוין
- טוב מאוד
- טוב
- בינוני
- רע

אולי הסיבה לעליבותם של המשחקים נעל "חולית" היא, שהתכנתים אותם אינו קוראים ספר.

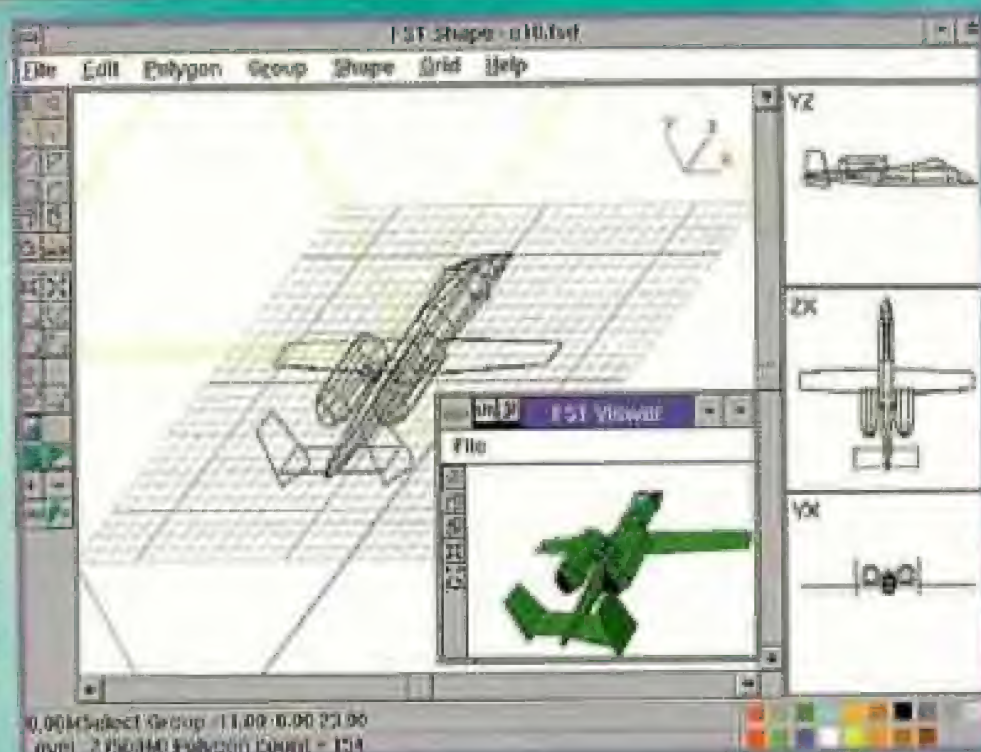
חוליה היה הספר "חולית" של פרנק הרברט, שזכה בפרסי הוגו ונבילה, על כוכב שכולו מדבר. ספר טוב, שיצאו לו חמישה המשכים, ומי שיקנה ויקרא, רצוי באנגלית, ימצא בו עומק רב ואולי אפילו איזה סוד, שאני חושב שגיליתי.

דוד קושר ימאה נהור

ב־1988 עשה דייוויד לינג' את הסרט, ולא יצא לו בליכך סוצלת. הסיפור ארוך כמה שלא תנסה לקצר ולכן אורכו של הסרט המקורי היה כארבע וחצי שעות. מספרים שלינג' בנה כשראה את המוצר הגמור, כי ידע שיירד לטמיון, ולכן קיצר אותו. מה שנשאר כבר לא שווה כלום ובלתי מובן לחלוטין למי שלא קרא את הספרים. סחם אוסף של קטעים ובהחלט מהספר הראשון והשני, לא סומן נעשה משחק על הסרט, וכאילו שזה לא קוצץ דיו, המשחק

ברא את אויבר

זמן עריצות
המחשבים עורך
הסימולטור FST
מאפשר לך להבין
בצורה איך יראה הנוף
שעליך אתה עם ושה יהיו כלי הנשק
שלך ושל אויבך



הקרקע. אתה קובע בעצמך את עוצמת הכלים וכך ניתן להפוך פגז מתותח החרטום לחזק כמו פצצת אטום, לטוס במטוס כמעט בלתי פגיע ולגרום לנושאת מטוסים ענקית להתפרק מרקטה קטנה.

FST הוא בין השאר גם סימולטור טיסה אזורי, אם תרצה תוכל לבנות גם תחנות ניווט, בתי מגורים, אמבולנסים, מכוניות משטרה, וגם אתרים היסטוריים כמו הקרמלין, הטאג' מהל, האיפל ותחנות דוח הולנדיות. מה שיפה הוא,

שלמרות השקעת הזמן הרב ביצירת העולם, אתה יכול גם לתעלים ממנו כל דבר. וכך בטיסה הראשונה לקחתי מטוס צבאי בעולם אזורי, ונהניתי להרוס את מגדל אייפל, שלוש נידות משטרה וטחנת רוח.

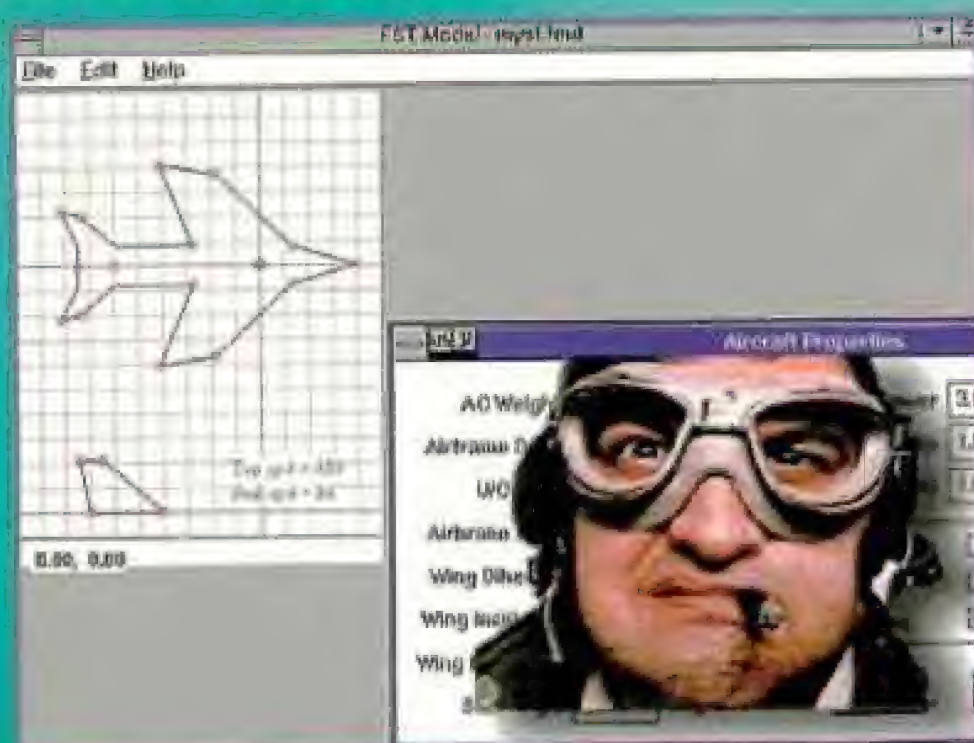
שיי ציוד - זו תוכנה הנדסית שבה יוצרים את הגופים התלת מימדיים בהם משתמשים בסימולטור, כמו מכוניות, בתים או טנקים. יש להקדיש זמן מה לתרגול חוכמת השרטוט. הניסיון הראשון שלי ליצור גלגל דמה לאמבה מומלץ להשתמש בגופים שהמתכנתים הוסיפו ולהימנע בעורך רק כשצריך לשנות את צבע הכלי או לחתוך דברים קטנים. בין אוסף הכלים של מתכנתי המשחק יש גם כמה מדקרים אבל אל תטעו, הם יטושו בדיוק כמו מטוסים.

קדי ציוד - עורך קטן זה מסדרת אחת לקבוע את צבעי הקרקע והשמים, ומשמש בעיקר לקביעת זמן הטיסה, יום או לילה.

קדי ציוד - עורך זה קובע כיצד יטוס מטוסך. הדגם בנוי לפי מספר מונחים אווירודינמיים ששמש אינו מרמז על הפקידים בטיסה. תוספת של חישוב למטוס יכולה לעיתים לגרום שינוי משמעותי באופן הטיסה.

קדי ציוד - הפעם אתה הקובע איפה יהיו כל המנועים בתא הטייס. אמילי איפה יהיה הדדאר או התצוגה העילית. את המראה הכללי של תא הטייס (הרקע) נותנת התוכנה, אך ניתן בעזרת סורק אופטי, להוסיף רקע משלך.

יש להקדיש זמן מה להבנת התוכנה ודרך פעולתה. למרות שסימולטור הטיסה עצמו הוא לא מהמשוכללים ביותר, זה כף להיות בצד הקובע את הנופים ואופי הטיסה. במבוא לחוברת ההוראות נכתב, ש"תולדות התעופה עברו דרך ארוכה מאז הטיסה הראשונה". **FST** הוא רק התחלה של אינסוף אפשרויות שרתקות בתחום הסימולטורים.



FST מורכב מחמישה עורכים:

עורך העולם - כאן כל אחד יוכל לבנות את ארץ חלומותיו. קטנה כמו ישראל, גדולה כמו ארה"ב או ענקית כמו כדור הארץ כולו (שטוח כמובן) - הכל ברמת פירוט גבוהה. ניתן ליצור כל מיני שטחים שעליהם אפשר למקם כלים של האויב ושלך (רק חבל שהם לא יכולים להילחם אלו באלו), את מטוסי האויב אפשר למקם כבר באוויר או על שדות המראה על

כדורסל ומצב - JAMMIT - מתחמקת ליבה ד'

בית לא מיון כדורסל העמוד הכדורסלנים מוצגים כדורסלנים מוגדלי העמוד. שמועקים "שיט" ויפאק יית ומועקים מזה קצת. זה לא כדורסל זה כדורסל.



JAMMIT, כדורסל רחוב חדש מחברת GTE הוא מתמודד רציני על תואר זבל השנה. ניסיון עלוב לעשות משחק סטיל NBA JAM המפורסם לסופר-צענדו. כבר במתיחת המשחק קול מחרש אחניים מציג את שם החברה, מה שלדעתם זה סאונד מדהים. ניתן לבחור ייתן לבחור בין שחקנית לבין שני בחורים. שחור ולבן, ואין שום הבדל בין הדמויות חוץ ממינן וצבע עורן. על רקע של מגרש שצויר בידי ילד בן ארבע, לא מוכשר במיוחד, מתדוצצות דמויות מוגבלות תנועה, שאוצר המילים שלהן מורכב בעיקר מ"שיט" ו"פאק יי". ההשתדלות לעשות משחק "שחור" מתבטאת בהצגת הכדורסלן האופייני ככוש מכלל שמשחק אותה קשות. השליטה גרועה להחריד. בכל חזרת דמות צריך ללחוץ מעמיים על "למעלה", או כל כיוון אחר. התנועות המוגבלות של הדמויות אמורות מן הסתם להקל על השליטה, אבל לא. הן צולעות, ומדי פעם בקרבת הסל הדמות ננעלת במפה עקומה ופשוט עפה לה מרקע וראת המונה). כולל בעיית השליטה המשחק קשה להחריד, והדרך הוחזרה לעבור שלב היא לזרוק סתם.

- נראפיקה - 30. גרועה מאוד, כולל האנימציה. הדמויות הסדוקות מצילות קצת את מצב.
- סאונד - 20. איכות טובה של קול, אבל קול זה לא הכל.
- שליטה - 1. אחד הם רוצים שאני אחז את השחקן בטלפתיה?
- אורך חיים - 2. להפעיל, לצחוק ולצאת.

סקאט - מירוצי מכניות קארטינג SKUNKY KART RACE - מירוצי מכניות קארטינג לפת הובל



המשחק הנרוע ביותר ביקום. מירוצי קארטינג מגעיל באדיבות חברה קטנה הויחה, שיש לה מין סנאי מכוער המוכר לכל בעל מדים. חום כזה עם עיניים בולטות, שמחלק מיצות במשחק אחד. קומץ על גלדיאטורים במשחק אחד והפעם הוציאו מירוצי בליטובו. גם השליטה עלונה מתמדת, ובכלל, כל קטגוריה שאני מעלה על הדעת נדעה משכנחה, עד שאין שום טעם למרט.



- נראפיקה - 20. מצחיקה אבל באמת באמת מטערת.
- שליטה - 10. רק המחשבה עליה גורמת לי לאבד שליטה ברור. גרה. קצף בזוחות הסה.
- סאונד - 17. מוזיקה לסנאים מפגרים.
- אורך חיים - 40. מצליח קצת להצחיק.

מבצע חיסול – OPERATION BODY COUNT

הייתה זוהי חברה שגם היא נכנסה לרשימת החברות, כי בעברית
הם שילמו ממש, למתקנייהם, שיש להם חוקים... ממש...
החברות לא נכנסו לרשימה...

זהו גמיון קלוב של חברת CAPSTONE לחקות את DOOM. מה שכן מקורי במשחק, זה
שישנם בני-ברית. על המקשים השונים אתם יכולים לנהל לחם לחשאי, לעקוב אחרים או
להתקיף.

אתם יכולים להפוך לבני-ברית בעצמכם ולהשאיר את הדמות שלכם מאחור, עומדת וסיפרה
לוקים!! ברנע שהמכתם לבן-ברית אתם מאבדים את נשקכם ונשארים עם הנשק שיש לאותו
בני-ברית.

הגרפיקה כל-כך גרועה ששיחקתי בעיניים עצומות ממש, הקירות צבועים בצבע חום
דוהה ומדי מעט (כל 2-3 שניות) צץ עכברוש ומכרז שמיגע בך מקילומטר. אני חושב שהדמות
שילי נפגעה מהכיסור שלי.

בתוספת לדיוסת השיעמום הזו הוסיפה CAPSTONE בוזב טאגותה מזויקה שזכתה
במיחד לסובלים מנזקי שינה, בקיצור, אין ברירה אלא ללכת בסבלנות ל-DARK FORCES
או למשחק שלישי בסדרת DOOM.

גרפיקה - 10. לעיוורים בלבד!!

סאונד - 3. לילה טוב.....

שליטה - 63. די בסדר.

איך חיים - 3. בסילה אחת, וחזרה ל-DOS.



תקומת הרובוטים – ROB OF THE ROBOTS

אזת אבנדר. באת וכן דמינו לראות את המינימום הזה, גם הגרפיקה המדומית, ולמטה חדר
למסוף. גיליה את חזרה במהרה ל"כבושם 1994

"תקומת הרובוטים" מספר על עולמנו בעתיד, שבו 57% מהאוכלוסייה הם רובוטים.
מחשבי-על מייצור אותם, אבל מחשבי-על גם יכול לחטוף וירוס, הווירוס הזה משגע את כל
הרובוטים, ועליך, השחקן, מוטלת המשימה להרוג את הרובוטים הנגועים, ולהציל את העולם
מחורבן.

הגרפיקה פשוט עשר: תלת-מימדית, חלקה, הפרדה גבוהה, יפה לאללה, מה עוד צריך? רק
משחק, זה אין. "ROR" הוא סרט יפה, אבל אין בו לא רעיונות ולא שליטה, הדמויות זזות
כל-כך גרוע, והבדיחה חבי-דולה היא, שיש לרובוטים רק כפתור מכה אחד: שיטו לב חברת
טיים ווורנר, עצלנות לא אצלנו.

גרפיקה - 98 מדרגים, וזה מדרג יפה! ממש TERMINATOR-2.

שליטה - 0. אין.

סאונד - 89. מזויקה יפה, ואפקטים חביבים.

אורך חיים - 0. משעמם, מטופש, וקצר. רק הסתייגה יפה.



ב י ל ג י ט ס M i c r o s o f t

קולנוע מייקרוסופט - סינמניה

בסך הכל מאגר סרטי וידיאו או קולנוע ענקי. אני לא יודע אם זו היתה הכוונה העיקרית של היוצרים, מייקרוסופט, אבל זה מה שהם השיגו. הצעצוע (כי זה באמת מה שהוא) מגיע על סידירוס לא קטן, מסדרת "מייקרוסופט לבית" ופועל, כמוכן ולמרבית הצער, רק בחלונות. הרבה גראפיקה אין פה. מי שמחפש דברים כאלה, כדאי שיקנה אחד מהסידירומים הרבים ששמוכילים רק סרטים. זה אינו אחד מהם. אומנם יש בו דוגמיות ממבחר בהחלט מגוון של סרטים קלאסיים, אבל מעטות ביחס למספר הסרטים. כמעט כל סרט מתחילת הקולנוע ועד 1994 מוצג כאן, אפילו אם רק באזכור קלוש.

המידע מקיף. יש חלק שלם על צוות הסרט, על הבמאי, השחקנים וכו'. הכל גם מקושר בהירטקסט, כך שאם תקיש על שמו של שחקן תופיע רשימת עבודותיו, ותוכל להציץ גם בהן. מלבד המידע על השחקנים ועל הסרט יופיעו גם כמה ביקורות. שני מבקרים ראשיים מלווים את התוכנה לכל אורך הדרך. אלה כנראה מבקרים ותיקים, שמלווים מזמן את תעשיית הקולנוע האמריקאית.

המגוון עצום, וכולל סרטים נדירים. ואת החדשים באמת נמצא בסינמניה 95, שעומד לצאת, מובן שבשלב מסוים נשאלת השאלה ההכרחית: למה אני צריך את זה? שאלה טובה מאוד ואין לי תשובה. אני משוכנע, שאם היו נותנים לאנשים לנסות את התוכנה לפני שהם רוכשים אותה, היה שיטפון של החזרות. זה אומנם צעצוע ענקי, אבל אם אתה לא עוסק בקולנוע (מבקר, במאי וכו') או מקדיש לו את חיך, אין שום טעם לקנות.

ממשק השליטה הוא ווינדוס פלוס. יש כמה "כפתורים", שעליהם ניתן ללחוץ, או ללכת לשורת הפעולה (זו עם ה-HELP, FILE וכו'), ולעשות כל אחת מהפעולות משם. האופציות החביבות עלי ביותר הן החיפוש, שנותנת מהירות ועוצמה לא רעה, ואופציית ההדפסה. אם יש לך מדפסת טובה ונכונות להשתמש בה, יש לך אוצר לא קטן. תוכל להדפיס כמעט כל חומר כתוב, כדאי לזכור שיש פה הרבה חומר כתוב, והוא עלול לעלות לך יותר ממה שאתה חושב אם תדפיס הכל.

מאות תמונות, קטעי קול וסרטונים וידיאו מעטרים את הסידירוס. ניתן להגיע אליהם דרך כל סרט בנפרד, או ללכת לגלריה ולשוטט בעושר השופע הזה. באמת כמויות גדולות, אבל המוצר מנסה להדגיש, שזה לא יתרונו העיקרי. יש מספר גדול יחסית של קטעי וידיאו, באיכות לא רעה. הרזולוציה קצת חלשה, וכנ"ל הצבעים, אבל בשביל וידיאו לחלונות זה לא רע.

איכות הקול טובה מאוד. המגוון מורכב בעיקר מדגימות מסרטים פופולאריים המוכרים כקלאסיקה, כמו חלק עם הרוח ("FRANKLY MY DEAR, I DON'T GIVE A DAMN WE'LL"), מלחמת הכוכבים ("ALWAYS HAVE PARIS MAY"), "THE FORCE BE WITH YOU", וכו'.

חודש של לימוד עצמי

כשקיבלתי את המחשב שלי לא ידעתי כלום. בחודש של לימוד עצמי, בלי ספר, פשוט לשבת עם הדוס וללמוד אותו, הצלחתי להגיע לידע שלא הצלחתי להשיג כמוהו בחלונות אפילו לאחר שנתיים, עם כל ידיעותם וכל החלפים הנחמדים שלהם, שאיני מכיר אפילו אדם אחד שקורא אותם ברצינות.

הדוס הוא סוס עבודה טוב, שעם כמה שיפורים היה יכול להיות מערכת הפעלה משובחת, ללא צעצועים ועטיפות ורודות. צריך רק כמה דברים פשוטים יחסית, כמו תמיכה בזיכרון מעל 460 ללא צורך בתוכנות מסובכות לניהול זיכרון, או תמיכה ברזולוציה גבוהה במקצת, הדברים הקטנים האלו היו יכולים להפוך את הדוס ליותר ממה שהוא כבר עכשיו: מערכת ההפעלה הטובה ביותר שנוצרה עד כה.



שיקגו: מפלצת זוללת-כל

המילה היחידה שמתחרה בפופולאריות של חלונות בעיתוני המחשבים היא שיקגו. מערכת ההפעלה הזאת יצאה מזמן מכלל פרופורציה והפכה למפלצת, שמספחת כל מה שהיא רואה. על הנייר זה נחמד, אבל מה על המהירות? כן, ידוע שאתם מוציאים את התוכנה סמוך להוצאת מעבד 686 של אינטל. האם זה בגלל שהתוכנה תרוץ במהירות סבירה אך ורק על מחשבים עם מעבדים מסוג זה?

ראיתם מה מוסיפים לדבר הזה בזמן האחרון? כמעט לכל סוג של תוכנה בשוק יש ייצוג בשיקגו בדרך זו או אחרת. למה? הבנו שהאנו של ביל גייטס ענקי, אבל ברצינות, לא רק שיש לכם מונופול על מערכות ההפעלה, אתם רוצים למוטט את כל שוק התוכנות? אולי במקום להשקיע את כל המיליונים בשיקגו, תחשבו איך לשפר את הווינדוס? ■

כל העולם חלונות חלונות, אז למה כל כך מחניק? אם נתעלם ממסע יחסי הציבור הגורף נגלה, שדוס הישנה והטובה היא גם מערכת ההפעלה הידידותית מכולן

חלונות אטומים לרווחה

אי אפשר כבר למתוח עיתון מחשבים בלי למצוא את המילה "חלונות" מאות פעמים בכל גיליון, כולל בעיתון שאתם מחזיקים עכשיו בידכם. לי זה נמאס. אני מקים את עמותת אא"ד - אנשים אוהבים דוס.

תכנות בחלונות קשה בהרבה מתכנות בדוס. יש לי הרגשה, שווינדוס היא אחת הקנוניות הגדולות בעולם. כל "היתרונות" שיש לה הם סתם צעצוע. מישור מכם מריץ יותר מיישום חשוב אחד בבת אחת? (הערה: חתול לבן שרץ אחרי הסמן של העכבר לא נחשב ליישום חשוב) יש לכם מערכת מחשב חזקה מספיק להריץ שני יישומים מרכזיים בבת אחת? ואולי חלונות זו גם צורה של גזענות נגד המעמד הבינוני והנמוך, אלה שיכולים להרשות לעצמם מערכת מחשב ב-5,000 דולר, רק כדי להריץ את הגחמה האחרונה של ביל גייטס?

עטיפת נייר צמר-גפן ורוד

זה הכל חלק מהטמטום האמריקאי, של מי שלא רוצים להתאמץ אפילו טיפה, ולכן חייבים שהכל יהיה עטוף להם בנייר צמר-גפן ורוד. למרות כל מה שעיתונאי מחשבים דחסו לכם למוח במשך כמה וכמה שנים, דוס איננה מערכת הפעלה מסובכת/מסורבלת. הפקודות קצרות, נוקבות ו(כן, כן) הגיוניות.

הפקודה DEL היא קיצור של המלה האנגלית Delete שפירושה, למרבה ההפתעה, למחוק. והפקודה COPY מעתיקה, וכן הלאה. אז כל אותם מבוגרים, ואני מקווה שאין יותר מדי כאלה, שמפחדים לגעת במחשב כי שטפו להם את המוח שדוס זה מסובך, מחלו על גאוותכם לשעה, בעת שהילד מסביר לכם פקודות דוס. תראו עד כמה זה הגיוני. מרוב אפשרויות, דייברים וקבצי עזרה מעורפלים, בחלונות כמעט אי אפשר ללמוד דבר, בעוד שבדוס תוכל ללמוד את התורה כולה. כמעט.



בעלי הדוכנים התמרמרו - אין קהל
והארנן לקריו
כתבי "זומביט" הושפלו עד דצפה
באולימפיאדה אליה הובאו לעבוד
כשופטים, ובאותה עת גם לסקר את
האירוע לעיתונות

הזמינו אותנו שבוע מראש, אך כבר בהתחלה בוטלה ההסעה המאורגנת מאזור השרון (כפ"ס, רמ"ה"ש). יום לפני ההדרכה ושיבוץ השופטים בוטלו גם כרטיסי האוטובוס שהובטחו כתחליף. טל פרץ נסע אלי לרמת השרון ונתקע בפקק בדרך מכפ"ס, ולכן התייצבנו רק למחרת בשמונה, שעה לפני המבוקש. מייד מצאנו את עצמנו במיעוט. שישת זומביטים מול כ־40 מבוגרים וילדים, בחולצות שחורות של קבוצת "אנשים ומחשבים".

בשער לקח לשומרים חנלהבים שעה לחבין
שאנחנו באמת שופטים, כאילו חולצות
"ומביט" הוועקות למרחק קילומטרים שלבשנו

חפזי ראש נכנסנו לאולם שורץ "אנשים ומחשבים", והתחלנו לסקור את השטח. חביב משחקים ישנים כמו הספלים בבית של סבתא שלי עמדו למכירה בכל מיני דוכנים. רק הדוכן הגדול של "מחשבת" שווה בדיקה. הוא היה ענקי, בערך פי שלושה מהדוכנים האחרים, והציג מגוון עצום ומעניין של משחקים, לומדות, חומרה, ועוד. מספר רב של עובדים אדיבים ענו על כל השאלות שהצגנו להם, וכפי שיתברר אחר כך, גם הם הסתכסכו עם הקבוצה המארגנת מ"אנשים ומחשבים".

מכאן הופכים סיפורינו לאישיים יותר, אך לכולם סוף דומה: פיטורין בבושת פנים. אני וטל פרץ חברי, שלא הצלחנו להגיע להדרכה, הגענו אל אשה לבושה בחליפה שחורה, שעמדה וצעקה על כמה שופטים, שאפילו לא

מייד צצו זינג גורילות, ורינה אמרה להם, "תוציאו את שני אלה", והצביעה עלי ועל טל, כשיצאנו מהר החוצה שומר ראש אחד לחש לשומר בשער, "אתה רואה את שני אלה? אל תכניסו אותם יותר".

נוסף על העלבון גם נזק כספי. דמי נסיעות והכסף שהיינו אמורים להרוויח בעבודה הזאת, גם גורלו של עמיתנו אייל מושקוביץ לא היה טוב יותר. הוא נדהם לשמע החוקים ששררו באולימפיאדה: בכל יום עבודה מותרות שתי הפסקות אוכל, שבהן ניתן לשופטים סנדוויץ' קטן וכוס שתייה. אסור ללכת לשירותים, אסור (ואין איפה) לשבת, ועוד. גם הוא לא שרד בתפקיד יותר מדקות ספורות. אבנר פרידמן נעשה חולה, נאסר עליו לצאת אל השירותים ולקחת אקמול וכך הוא הגיע כמעט מת למיטת חוליו...

מספר הילדים שביקרו בתערוכה, כך עולה משיחה ארוכה שהייתה לי עם תמיר, מנכ"ל מחשבת, היה מצומצם. לדעתו הטעות היתה בכך שקראו לאירוע "יריד PC" במקום "אולימפיאדת PC". אני מקווה שבשנה הבאה יהיה מוצלח יותר, אבל אין לזה סיכוי אם לא יחליפו את המארגנים. ■



עולם 16 האמונות

PLANE SCAPE - סיגיל

בשורה משמחת לכל שחקני AD&D: מערכת משחק PLANE SCAPE של TSR הגיעה ארצה, עם הרבה מימדים מעבר ל"סוף העולם"

ה

מערכת הגיעה לארץ רק לפני שבועות ספורים, והספרים לא תורגמו לעברית, אבל חברי ואני כבר הספקנו להקים קבוצה ולשחק, ואני מביאה לכם כמה פרטים.

"ארץ-חוק"

לעולם עצמו קוראים OUT LAND, והוא מקשר בין כל המימדים הקיימים. צורתו עגולה-שטוחה והוא נראה כאילו יש לו "סוף", אבל כאשר צועדים מעבר ל"סוף העולם", לא נופלים אלא עוברים מימד. כל מקום ב"סוף העולם" מוביל למימד אחר, אבל אי אפשר לעבור ממימד למימד שלידו. חייבים לחזור ל"OUT LAND", ולעבור למימד הרצוי מ"סוף העולם" שמוביל אליו.

העולם מקשר בין כל המימדים, חיים בו כל סוגי היצורים, וכולם נחשבים נורמליים. בקבוצה שבה אני משחקת יש אדם (אני), אלף, מינוטאור (ענק בעל ראש שור) ואיירה (סוג של עוג, רק יותר יפה, נשית ונעלה).

העולם שטוח ובעל סוף, באמצעו מתנשא הר גבוה, דק ותלול מאוד, שבקצהו מרחפת טבעת אופקית. אם היא תיפול, היא תשתחל על ההר.

עיר בתוך כלום

הטבעת הזאת היא העיר המרכזית של OUT LAND, סיגיל (SIGIL). העיר עצמה נמצאת בתוך הטבעת, ואיש אינו יודע מה נמצא מחוץ לטבעת. בסיגיל יש אינספור שערים סגורים ופתוחים למימדים אחרים. זה הופך אותה לעיר רבת עוצמה, ולכן יצורי עוצמה רבים, רעים וטובים, שואפים להשתלט עליה. אבל איש מהם עוד לא הצליח, בגלל "הגברת של הכאב" (THE LADY OF PAIN). איש אינו יודע בדיוק מי היא, אבל עוצמתה האדירה ידועה. מעטים שרדו ממפגש איתה כדי להעיד איך היא נראית (הסמל של המשחק הוא פניה), ונדיר לראות אותה סתם מסתובבת ברחוב.

כל אמונות סיגיל

העולם חוקם בצורה ספונטנית, ללא תכנון מגבול, ללא משטר או ארגון. האנשים פשוט קבעו לעצמם דרכי חיים ואמונות שהם חיים לפיהן. הנקראות FACTIONS, שהן חלק נכבד ממשחק התפקידים:

★ THE ATHAR - מאמינים שהאלים נטשו את בני האדם.
★ BELIEVERS OF THE SOURCE - אלים, אנשים ואף יצורים נחותים יותר - כולם שווים.

★ THE BLEAK CABAL - איך משמעות לשום דבר, אז למה להתאמץ?

★ THE DOOMGUARD - הכל

נכחד, אנחנו פה רק כדי לעזור בתהליך ההכחדה. בגלל אמונתם הם מתנגדים לקסמים, כי הקסמים יוצרים יש מאין, וזה מפריע לתהליך ההכחדה.

★ THE DUSTMAN - כולנו

מתים, העולם הזה הוא רק השתקפות של עולם אחר, אשר בו כולם חיים.

★ THE FATED - כולם נולדו

עם הפוטנציאל להצליח, אבל רק מי שמתאמץ רואה תוצאות - שום דבר לא בא בחינם.

★ THE FRATERNITY OF ORDER -

החוק מעל הכל, אם תדע את החוקים - תשלוט ביקום.

★ THE FREE LEAGUE - לא מאמינים באף אחת מהאמונות, אמונת חסרי האמונה.

★ THE HARMONIUM - הדרך שלנו ורק הדרך שלנו היא הדרך הנכונה.

★ THE MERCYKILLERS - החוק מעל הכל, מי שלא מצוית - דינו מוות.

★ THE REVOLUTIONERY LEAGUE - מאמינים באמת, ומאמינים שכל

בעלי האמונות האחרות צריכים לעזוב את אמונתם ולהאמין באמונה היחידה שנכונה - האמת.

★ THE SIGN OF ONE - כל אדם הוא מרכז היקום.

★ THE SOCIETY OF SENSATION - אם לא חווית משהו, זה אומר שהוא לא קיים. לא טעמת את המרק - זה לא מרק, לא עברת את הגבעה - אין מאחוריה כלום. זאת גם האמונה של הדמות שלי.

★ THE TRANSCENDENT ORDER - עלינו לפעול בלי לחשוב, המחשבה מיותרת ומבוזזת זמן.

★ THE XAOSITECTS - היקום הוא התגלמות הרוע.

★ THE OUTSIDERS - אנשים שלא מאמינים באף אמונה, ולא משתייכים לאף איגוד - אפילו לא ל"FREE LEAGUE".

אלו כל האמונות ב"PLANE SCAPE". יש עוד חמון דברים שאפשר לכתוב אבל העמוד לא יספיק לך, אז פשוט תקנו ורצו לשחק. החיסרון היחיד הוא שחייבים לדעת אנגלית. ■



הכל אודות "חלונות"

איך לא לעשות שטויות

בין היתר מלמד "חלונות פתוחים" - שימושים מתקדמים ב-WINDOWS, איך להימנע מהבאסה האיומה של התפוגגות קבציך בקרבי המחשב בגלל טעות שעשית

כתיבתו של אורי אדלמן קולחת ומשעשעת, תוך שימוש בדוגמאות מתחום המוזיקה למשל. גם אם לא תמיד זה ממש קשור (ראו פרק חמישי על קובצי INI), עדיין יש בכך יתרון אדיר למי שמשתעמם מלימוד מספרים, והגיע כבר לגבול יכולתו ללמידה עצמית.

הספר אינו מיועד למתחילים אלא לאנשי מקצוע, מנהלי רשתות, מתקני תוכנה, כאלו שכבר צברו ניסיון ומיומנות בהפעלה שוטפת של חלונות, ועתה הם מעוניינים להעמיק את הידע וההיכרות עם המערכת.

אני עצמי מצאתי עזרה רבה בפרקים על "ניצול יעיל של הזיכרון" ו"שיפור הביצועים". גם לגבי דברים שאסור לעשות ב"דוס" תחת "חלונות" עדיף להיתקל בספר מאשר להיתקע תוך כדי עבודה. גם עצות בדבר עיצוב סביבת העבודה וההגנה עליה מפני טעויות ושטויות שאנו עושים, בעיקר בשעות לילה מאוחרות, יכולות לעזור לכל מי שכבר כאב את אובדנו של חומר חשוב או שסדרת פעולות שלמה נשכחה ממנו (תלמדו להשתמש במאקרוס). ●

חלון ל"חלונות"

לימוד חלונות קל וברור לילדים - כולל דיסקט פעילויות ומשחקים

על השער כתוב: "ללמוד WINDOWS בכיף, ציור מגניב, כתיבה קולית, ימבה שעשועים, משימות גזעיות" מאת ויליאם סנדרס בהוצאת "פוקוס". הבטחות שנשמעות כניסיון להתיילד אבל מתקיימות לכל אורך קריאת הספר והשימוש בדיסקט המצורף.

בתחילה עונים על שאלות בסיסיות כמו: למה להשתמש בחלונות? איך אומרים למחשב מה לעשות? ואחר כך לומדים איך להשתמש בחלונות ובכל תוכניות העזר הנלוות, החל מהתמלילן ומברשת הצבע (הדפס את המכתב שלך, גזור והדבק, רסס צבע...) וכלה במחשבון, יומן, כרטסת ותקשורת דרך מודם ("בואו נעשה קצת סדר בבלגן, נשתמש בשעון מעורר, נרכיב מערכת שעות ונשתמש בכובע הקסמים...")

ההסברים ברורים ותרגילי חימום משעשעים ניתן למצוא בערכת המשחקים שבדיסקט, שמותקנת גם היא בקלות רבה. הציורים שמלווים את תמונות המסך ואת ההסברים עושים חשק לדפדף עוד ועוד, כמו בספרים של "הגדולים", יש גם תיבות של "טיפים לוחטים" עם עצות והצעות.

לילד, וגם לאמא או אבא, שנרתעו מספרים עבים ומשעממים. ●

קילוגרמים של ידע

"חלונות לקבוצות עבודה - 1001 טיפים" מביא שפע עצות מועילות, בכל הרמות

"אם אפשר לעשות זאת בחלונות - בספר הפתרון!", כתוב על כריכת הספר, שמשקלו כמה קילוגרמים ותכולתו מתאימה לכל משתמש, בכל הרמות. כאשר לפנינו מידע רב כל-כך, ההתמצאות הופכת לעניין עיקרי ולכן, נוסף לתוכן העניינים המפורט לפי סדר הפרקים והטיפים גם אינדקס בעברית ובאנגלית, וכן הדרכה לאלו פרקים לפנות לפי רמת הידע שלכם.

האמת היא שרוב הטיפים אינם "התחכמויות" או "האקים" כפי שנהוג לקרוא להם בעגה המקצועית, אלא הוראות קצרות ובהירות במאות נושאים, חלקם בלתי מתועדים וחלקם מסובכים מדי להבנה מלימוד עצמי.

השימוש בקובצי INI מפורט ומוסבר להפליא, וכך גם קישור והטבעת אובייקטים (OLE). עדיין יש בעיות זיכרון, כלומר מצאתי בספר הסברים מקיפים לניהול הזיכרון ולהתנהגותו, אבל לא הצלחתי למצוא איך להגדיל את הזיכרון עבור יישום DOS שאיננו מרוצה ממה שיש. אומנם הוסבר שם איך לקבוע פרמטרים בקובץ PIF, אבל זה לא מה שפתר לי את הבעיה כשהרצתי את המשחק "הבמאי הצעיר" תחת DOS, ונאלצתי להיוועץ בחברים איך להשתמש ב-QEMM לצורך זה. טוב שיהיה בבית, במדף מעל המחשב. מובטח לכם שספר זה יתבלה מהר ולא יעלה אבק. ●

חלונות לקבוצות עבודה 1001 טיפים



WINDOWS FOR WORKGROUPS 3.11
מתאים לכל גרסאות

מאת: אורי אדלמן, מנהל תחום מחשבים, משרד המבחן
אם אתם מעוניינים לקבל את החומר "בכיס" שלכם
הוצאת הודיעות לספרי מחשבים

בחלל עם ד"ר ספוק

הגשמתי את חלום ילדותי: פיקדתי על האנטרפרייז בהרפתקאותיה בגלקסיות אחרות

גדלתי בצילה של האנטרפרייז. בתחילת כל חופש גדול הייתי מכין ערמות של קלטות להקלטת התוכנית האהובה, צופה ושוב צופה, ומדמיין איך הייתי נלחם ויוצא מכל מצב, אפילו קשה ומסוכן. היום כבר לא צריך לדמיין. המשחק "מסע בין כוכבים זכויות הדין 2" אינו חדש, אבל לבטח הוא קלאסי ומגניב. תוכלו להילחם בקלינגונים האפודיים או בדומולנים התככניים, לפקד על משימות וצוותים – אל תתנו לעטיפה המשעממת במקצת להטעות אתכם, זה משחק עצום. ■

י"ה חלל, הגבול האחרון, אלה הם מסעותיה של הספינה "אנטרפרייז". משימתה המתמשכת – לגלות עולמות חדשים, למצוא חיים ותרבויות חדשות, להגיע באומץ למקום אשר אליו לא הגיע אף אדם". משפט זה הושמע לראשונה בטלוויזיה לפני כ־30 שנה, עלידי ויליאם שטנר, הידוע יותר כקפטן קירק. אחריו הגיע פטריק סטוארט באנטרפרייז יותר חדשה ועתידנית, ובעוד זמן קצר תאמר זאת גם אשה, שתפקד על אנטרפרייז חדשה משלה.



מפגשים מהסוג השלילי

כנס הכוכבים של סטר-טרק באינטרנט, נראה בדיעבד כ"עבודה בעיניים". כן, עם התמסחרות האינטרנט, יש גם דברים כאלה, ביחוד כאשר מדובר ב"משוגעים לדבר"

ההתמכרות הבלתי מרוסנת של מיליוני המעריצים של הסידרה. הם התלבשו על אתר האינטרנט של אדם קארי (ראו איזכור במדור "אנטי") שהפך ל"דיר-עיוזים" חסר תחזוקה ותוכן מאז שהוא עצמו עסוק במלחמות המושפטיות שלו.

ונוותן בינתיים מקום משכן לכל אותם גופים ממוסחרים, נגדם הוא נלחם בתחילת דרכו. ואיך תסבירו למשל את העובדה שבאותו המקום עצמו

מתפרסמת הפרופגנדה של ענק התקשורת AT&T, המבטיח שבעתיד תוכלו בעזרתו להשיג את רשיון הנהיגה שלכם באמצעות כרטיס מגנטי (כאילו שזה בדיוק מה שציפינו מהעתיד...)

בדיעבד מסתבר שלא כליכך פשוט לעבוד על אנשים בעיניים, גם אם הם "שרופים" על שאטנר וסטיוארט. עושה רושם שלא רבים התפתו לרכוש את הכרטיס המקנה להם את הזכות המופלאה, ומאז פרסום דבר קיומו של הכנס לא התבשרנו בשום מעקב אחר הקורות אותו, כפי שמקובל בארועים מסוג אלה ברשת. אנרכיזם נאור כמו שהוא מיוצג ברשת מחייב קצת יותר בגרות ממה שקארי מגלה לאחרונה. יתרונו בכך שהמשתמשים יכולים להצביע ברגליים ■

יליאם שאטנר ופאטריק סטיוארט מזמינים אתכם להצטרף אליהם בכנס הטלפוני (יעני וירטואלי) העולמי הראשון עם כוכבי סטר-טרק, בחסות חברת FUTURE CALL. אלו היו מילות

הפתיחה

המפתות בראשו של דף-www באינטרנט.

מעוצב להפליא, שנגלה לעינינו בתחילת דצמבר. 4,000 משתתפים מוזמנים לשוחח בזמן אמיתי עם הכוכבים שנהפכו

לאגדה. ב-11 לדצמבר 1994, יקרה הדבר המופלא, ומי שירכוש כרטיס השתתפות, תמורת \$100 בלבד, יזכה בהזדמנות החד-פעמית להיות נוכח, כלומר להקשיב מרחוק, לקולותיהם של הכוכבים.

את ההזמנה המפתה ליווה חידון טריביה בנושא סטר-טרק, ובו 50 שאלות בסגנון השאלון האמריקאי כמו למשל: מה שמו של אבי-ד"ר מקוי? או כמה אנשי צוות נחוצים כדי להפיל את ספינת החלל M-5? בין העונות נכונה יוגרל כרטיס השתתפות ותינתן בכנס הכוכבים. פרסי ניחומים יהיו כרטיסים המקנים זכות הצצה לעשר דקות.

חברת FUTURE CALL ניסתה את מזלה, לנצל את אהדת ההתמסחרות של האינטרנט מחד, ומאידך את



8pm Conference

6pm Conference

10pm Conference

PATAANK - 3DO

פינבול - המכונה הענקית שהייתה האטרקציה השניה של הבארים בשנות השבעים (אחרי שולחנות הביליארד), חוזרת ובגדול



מ

כונת פינבול בנויות על עיקרון פשוט מאוד - גרביטציה. מדובר על שולחן קטן העומד בשיפוע, כדור משתחרר מלמעלה ומתחיל לחידודר לתחתית. המטרה - למנוע את הכדור מליפול לקצה התחתון של המתקן. עלידי מחסומים ניידים ונייחים, תעלות וקפיצים. ב-Pataank השחקן שולט בכדור עצמו ולא במכונה; אין יותר מחסומים שהשחקן שולט בהם, במקום זה יש דחיפות שמקנות לכדור מהירות קדימה. המחסומים הנייחים פינו את מקומם לנקודות מגנטיות אליהן יכול הכדור להימשך. למרות שינויים אלה (ובנוסף לעובדה שהכדור נראה יותר כמו צלחת מעופפת קטנה), המכשולים והמסלולים הרבים כמו גם איסוף הנקודות האינטנסיבי מקנים את ההרגשה המוכרת מאולמות המשחק. במשחק שלושה שלבים:

LUV 'CARNIVAL O - המטרה הסופית היא להעלות את הלב בלהבות. בדרך צריך לפגוע בקיר "מגדת העתידות" ולנסוע ב"מנהרת האהבה". כל זאת ועוד, בליווי קולו של קריין בעל מבטא צרפתי.

SURF - המטרה הסופית היא לגלוש על הגל האולטימטיבי ארבע פעמים ולהפוך ל-"big kahuna", בדרך לבדוק את מצב הגלים, להכנס לכושר ולפגוע במטרות כרישים. האר את כל האותיות ב-"surf's up ותזכה לגלוש בגל האולטימטיבי. שלב זה מלווה בסאונד "Beach Boy" טיפוסי.

DISASTER - כאן צריך לפוצץ את מרכז האסונות. כדי להגיע לשם צריך להפעיל רמפה שתקפיץ את הכדור לנקודות ה"הרס" וה"טורקנו" (טורקנו הוא, דרך אגב, שילוב של וולקנו וטורנדו). הוא אמנם מאוד נדיר אך יכול להיות הרסני ביותר, יש להאיר את כל האותיות ב-"disaster" ולפגוע בקיר הפאניקה. שלב זה מלווה בקריין המממ... פאסימי במיוחד.

Pataank מלווה במוזיקה קיצבית וטובה למדי, ניתן אפילו לרכוש דיסק אודיו רגיל המכיל מוזיקות מהמשחק במיקסים שונים. הקריינים בשלבים השונים מוסיפים נופך הומוריסטי ובכלל - המשחק הוא חוויה לאוזן כמו לעין. הגראפיקה היא מגוף ראשון ולכן גם תלת מימדית, השלבים צבעוניים ומעניינים ויש הרבה מה לעשות. הסיום של כל שלב מבין השלושה הוא מרשים מאוד, יש למה לחכות. המשחק עצמו מהיר ביותר ולכן אולי קשה בהתחלה, אך במשך הזמן (כך בעצם עם כל משחק) מתרגלים.

גראפיקה - 90. גוף ראשון, תלת מימדי, צבעוני מאוד. רק חבל שהקירות דקים מדי.

סאונד - 84. מוזיקה טובה אך נדושה. מסוג המיקסים המוכרים מדיסקוטים.

אורך חיים - 82. הרבה שלבים, הרבה חלקים, כמו ששחקני פינבול אוהבים.

רמת משחק - 91. גבוהה, אין ספק. המשחק מהיר מאוד, תמיד יש מה לעשות.

30 מה? 1300!

משחק הטלוויזיה הראשון שיצא בטכנולוגיית RISC עם מעבד של 32 ביט. אינו פועל על קסטות כמו סגה ונינטנדו, אלא בעזרת תקליטורי CD-ROM כמו המגה-דרייב של סגה או המכשיר העתידי של סוני (PLAY-STATION). המשחקים של ה-3DO זזים במהירות מדהימה והגראפיקה מוציאה לכם (ולו) את העיניים מהמקום. מתקפת המורדים של חברת לוקס-ארטס נראית ממש פרימיטיבית לידו, ו-MAD-DOG על ה-PC מתגמד מולו. מוזיקה סטריאופונית מקיפה אתכם ומנוגנת עם אורגן אורות חמוד על המסך ובקרב צפויה לצאת קסטה מיוחדת שתאפשר לו להציג סרטים המכונים בטכנולוגיית MPEG (אז נוכל לראות עליו סרט באורך מלא). מחירו של המכשיר בארץ הוא 1999 ש"ח והמחיר כולל ידית אחת ודיסק הדגמה. מחירם של המשחקים הוא 349 ש"ח והמגוון כולל כשלושים משחקים פופולארים.

תיבת הציון

- ☐ מצוין
- ☒ טוב מאוד
- ☐ טוב
- ☐ בינוני
- ☐ רע

TWISTED - 3DO

שגעון שעשועוני טלוויזיה קיים בכל העולם. אם אתם כאלה (וגם אם לא) Twisted יגרום לכם להעביר לערוץ ה-3DO ולשחק בשעשועון טלוויזיוני סופר-מקורי בו תמיד יש צפיית שיא

מ הרגע בו מתחיל המשחק אפשר לראות שיש כאן משהו מיוחד, לא עוד משחק קרבות אימתני או קווסט עמוק שצריך לשבור את הראש, תרתי משמע, כדי לעבור מסך. Twisted הוא משחק קליל בו יכולים להתחרות עד ארבעה חברים, לא אין צורך בארבעה שלטים – כל אחד משחק בתורו. המטרה הסופית היא לעלות עד לסוף המסלול ולזכות בפרס הראשון.



מהלך המשחק מוכר ופשוט למדי; כל מתחרה בתורו עוצר את המספרים הזזים ומתקדם בהתאם לנתון (עד שש משבצות קדימה במסלול של תשעים). ישנם כארבעה סוגי משבצות – גלגול נוסף, השארות תור, גלגל העיניים (שלא כליך קל לרדת ממנו) וריבוע האתגר. בריבוע האתגר אחד המשתתפים מוגרל לבחור שורה וחשקן בוחר טור, מתוך תשעה ריבועים. יש כשמונה תחרויות אינטראקטיביות משוגעות לחלוטין כמו – הרכבת קטע סינמטי, התאמת קולות (הנשמעים מפי נשיאים מפורזמים של ארצות-הברית), שאלות טרייה, השלמת שלושה פרצופים ועוד. אפשר גם לבחור פצצה שמחסלת לשחקן את התור (בליווי סרטון מתאים, כמובן) או החלפת מקומות עם אותו משתתף שהוגרל לבחור שורה.



המשחק כולו נעשה בהומור שמתבטא לכל אורכו – ממבחר הדמויות המטורללות ועד לפרסומות הפאטטיות בקטעי המעבר. הפרס הראשון, דרך אגב, הוא סוף שבוע בעולם המציאות, מעבר למסך הטלוויזיה. המוזיקה ב-Twisted כמעט ולא מורגשת אך אינה גרועה ומתמזגת היטב באווירת המשחק.

הרזולוציה כמעט מושלמת לעין בלתי מזוינת (אם ניקח רזולוציית שידורי טלוויזיה רגילים כמושלמים) כיוון שהקטעים הזזים, הדמויות, הם רק בחלק מהמסך ולכן ניתן ליישם בקטעים מצומצמים אלה רזולוציה גבוהה יחסית.



- גראפיקה - 90. איכות גבוהה, כרגיל.
- סאונד - 85. אפקטים נחמדים, המוזיקה לא מורגשת כליך.
- רמת משחק - 90. מקורי וכיפי.
- אורך חיים - 75. ממכר בהתחלה, אך קטעי הקישור חוזרים על עצמם.

תיבת הציון -	
<input type="radio"/>	מצוין
<input type="radio"/>	טוב מאד
<input checked="" type="radio"/>	טוב
<input type="radio"/>	בינוני
<input type="radio"/>	רע



כוכב

"זה הכל המכונות אני מביא מאמריקה מה הכי חדש", ממביר החורזאין חסר הסבלנות שלי, במועדון משחקי הוידאו "כוכב שבתאי" בתל-אביב, את סוד הצלחתו



את ילדותי, ממתי שלמדתי לקרוא ועד שגיליתי שיש בחורות, העבודתי במעילות אהה: פשוטה: משחקי וידאו. הכל כשר - אפילו טסדים, זכעת, בן 16 רסמ, יצאתי למשימת השטח הראשונה שלי - סיקור עיתונאי מקיף ומתיסן של "כוכב שבתאי", מועדון משחקי הוידאו גדול ופופולארי בתל אביב. זה לא היה כליכך פשוט, את המקום מנהלת חבורה של אנשים עסוקים מאוד, רק אחרי חמש פעמים שבהן אמרו "בעל הבית לא כאן", השנתי ראיון: אהלן, אני תומר בירן מעיתון זומביט ודציתי לראיין אותך לעיתון שלנו, אוקיי?

מה השתנה? - לא יודע, אני חושב זה הפונים. ואיך אתם מנסים להתמודד עם הזמן שעובר, ועם החידושים שהוא מביא איתו? - הא? נגיד, איך אתם מתמודדים עם תחרות מצד משחקים הייטקיים כמו הוידטואל-דיאליטי בדיונוף סנטר או הלייזר קווסט? - מה זה? משחקים שיצאו בזמן האחרון. - אני לא מכיר דבר כזה, יאללה, גמרנו? רגע, רגע, עוד כמה שאלות. - נו...

- הא? דאיון, אני אשאל ואתה תענה. - אה. אז נתחיל. מ... - איזה עיתון אמרת שזה? זומביט. - כמו בטלוויזיה? כמנ, אבל עיתון. - אה. טוב, אז למתיחה - כמה זמן קיים המקום? - לא יודע, אני קמתי אותו לפני שלוש שנים ואיך העסקים, טובים כמו פעם? - אחה יודע איך זה... לא ממש. - פחות טוב...

איך השפיע הפיננע הנוראי מול החנות? - לא טוב, הילדים מפחדים לבוא לשחק, העסקים ממש נפלז מזה, בגלל ה-...-זת האלה הערבים. איזה משחקים הולכים הכי טוב? - (ברעפס) הא? באיזה מכונות משחקים הכי הרבה בתקופת האחרונה? - לא יודע, בכלום. אבל איך אתם מחליטים על המכונות, מה יישאר ומה ילך, ובכלל? - זה הכל המכונות אני מביא מאמריקה מה הכי חדש, תודה רבה לך, ובהצלחה.

עייף אך מדוצה, לאחר שהספקתי להפסיד בפליפר, בשלושה משחקי מכות ובמשחק יריות אחד, חזרתי הביתה.





שבחתי

כמו בחוצלארץ, על כסף

זה סוד די גלוי, שכל מועדני הווידאו מחזיקים מכונות למשחק בסכומים קטנים, לרוב בחזר צדדי ונסתר. המוואיין החביב שלי לא הסכים לגעת בנושא כאוב זה, ולכן חיפשתי מרואיין אלטרנטיבי. זה לא איחר להגיע, בדמותו של בן 20 בערך, חביב אך מלוקק

אני תומר מעיתון זמביט.

- האז

אתה משחק מה הרבה?

- יאללה, אין לי זמן.

אתה יודע מה? קח שני אסימונים על חשבוני.

לוקח מהיה שלי אסימון, דוחף אותו לחריץ ומקבל בתמורה 3 אסימונים נוספים.

- וואלה, עשית לי מזל, מה אתה רוצה?

למה אתה נהנה מהמשחקים כאן?

- למה אין בארץ משחקים כאלה על כסף אחרים, ופה זה כמו בחוצלארץ.

ולא מפחיד אותך שהימורים זה לא חוקי?

- וואלה (צוחק), לא, פה זה בסדר...

ומה עם כסף, מרוויחים משחק?

- אה, בעיקר מפסידים, אבל לפעמים גם יוצא

איזה גיבנה פנים קיבלתי 100 דולר במשחק.

ולא חבל על הכסף?

- לא, למחז זה הכסף שלי.

ומשחקים אחרים אתה משחק?

- ככה רק פליפריס, לא כל אלה עם

הסטריקט.

(בלתינשה) טורים, האז

תודת, ביי.

- בונה ילד, הבטחת עוד אסימון.

אה, וואלה, קח.



2. מועדון אחר, בדיוננוף סומר, נתקלתי בקצה יותר אדיבות

שם, מהחבר, פחות מודאגים מסצף העסקים - התנועה ודומת באופן שוטף, והמשחקים - כאילו לא עברו 10 שנים. בשאני שואל על משחקים פופולאריים במיוחד, זקף בעל המקום גבה: "מה, זה לא גבול?" הה ברור - Quake, משחק מרוץ המכוניות האמיתיות של SEGA, מוביל כבר שנים בראש, ובאמת, מי צריך וידאו? רואליטי כשיש מכונית אדומה בגודל אמיתי, במחיר של שני אסימונים. אחרים המכוניות מובילים משחקי "המכונית" השונים של צינטוד. הם עולים רק אסימון אחד, ומספקים גראפיקה סמלית למדי, יחד עם הרבה פעינות של הנאה והוצאת אנדרסיות. לבסוף, נמצאים המשחקים החדשים, ספיללים וידוא אמיתי על מסך גדול, ויריות בעקבות לויז (ברגע קיים במקום רק משחק אחד, נסגון המעלבי המרוץ, אך בקרוב מנצחים, יתווספו משחקים חדשים) אמנם זהו המשחק הקרר ביותר בחנות 4 אסימונים, אך הוא עדיין מספק אסראקציה לשחקנים הצעירים.

1. כי חלשתי אנשי, כמו אלכס אבאז, אפאז דירה אבאז שיש לאקר.
2. כי לא צריך אבאז אבאז דוסק, אבאז כיכאז, גירסא דוס אבאז.
3. כראגה מדגש 5757 כסא אגה מרגיש 858 אלה.

פיקמן רוסי לעיבוד תמונה

Shareware

פיקמן רוסי מציג

מעט מאוד זמן עבר מאז שנפתח מסך הברזל, וכבר אנחנו מוצפים במוחות מבריקים מן המזרח. זה שדוסייה היא חומה לאנשי מחשב ומדע בכלל, זה לא סוד, וגם זה שלידנו מחבר הלאומים יש צורת מחשבה שונה לחלוטין משלנו, גם זה לא סוד, אז הנה תוצאה מרשימה בדמות PICMAN – תוכנה חופשית (Shareware) לעיבוד תמונה, מפוצצת ברעיונות חדשים ומחשבת יצירתית.

PICMAN היא תוכנה פשוטה אך מיוחדת מאוד לעיבוד תמונה, שיכולה לדעת, להיות תוספת חשובה (אם לא תחליף של ממש) לתוכנות עיבוד התמונה המפורסמות (כמו PhotoShop או PhotoStyler). היתרונות שלה ברורים –

מכיוון שהיא תוכנה פשוטה וקלה, היא אינה צורכת מקום רב על הדיסק וב-זיכרון (RAM), ומבצעת פעולות במהירות ובי-עילות. אמנם לא ניתן להרחיב אותה על-ידי חוספה של בי-טרים חיצוניים (כמו בתוכנות אחרות), אך מגוון פשרויות שהיא נותנת, הוא עצום.

מי צריך פיקמן יקיים

האפשרויות שתפריט העריכה של PICMAN מציע לנו הן עצומות. תחת הכותרת "מילוי שטח" תוכלו למצוא מילוי שטח רגיל, מילוי הדרגתי (בין צבע לצבע), ואפילו הדמיה של טלאי, על התמונה הקודמת.

תיקוני צבע בכל פורמט אפשרי נותנים ליצור אפקטים פסיכדליים מהממים, ופי-טרים מיוחדים כמו פסיפס, ציור יד וסילוק כתמים יש בשפע.

אפשרות מר-שימה נוספת, היא היכולת לעוות תמונות. בתפריט העיון-תים אפשר לב-חור עשרות אפשרויות של מתיחה, הזזה, הפיכה וקיפול של תמונה, מה שמאפשר די בקלות לקחת



את הפרצוף של המונח-ליזה ולהפוך אותו לקוויץ' אחד גדול, כמו בתמונה (עבודה של חבר שלי אבנר מנטווי מירוחם). בקיצור, לפני שאתם מעוותים את פרצופכם, תנסו את העיוותים של החברה מרוסיה.

איפה איך וכמה

גם PICMAN, כמו כל תוכנת Shareware אחרת, מחולקת חינום בכל מיני רשתות ומאגרי מידע בעולם (אנחנו מצאנו אותה באינטרנט). אתם יכולים להעתיק אותה ולהשתמש בה חופשי חופשי, אך כותב התוכנה בתחלת מבקש שמי שמרוצה מהתוכנה וממשיך להשתמש בה, ישלח לו תרומה צנועה בעד העבודה הרבה שהושקעה. ובתחלת הושקעה שם עבודה...

את כל טפסי ההתכתבות, ואת התוכנה עצמה תוכלו למצוא בביבאט שלט, ולמי שמרצה (ואנו בטוח שיהיו הרבה כאלו), אתם מוזמנים לשלוח אלינו עבודות שעשיתם עם PICMAN.

להשיב כמו רוסי

ממבט ראשון נראית התוכנה כאילו משחו בה לא עובד, אתה לוחץ על העיפודן ומתחיל לצייר, אבל כלום לא קורה, אתה מנסה למלא משטח, כלום, אפילו לא פיקסל אחד.

"אההההה, זה פשוט להפליא" מצחקק לו אנדריי ומסביר. לרוסים יש שיטת מחשבה נאיפה שונה, ואם אתה רוצה להגיע לתוצאה, הגיע הזמן שתתחיל "לחשוב כמו רוסי".

בי-PICMAN, כל צורת העבודה שונה ממה שאנחנו רגילים בתוכנות מערביות. בזמן שאנחנו מצפים לכך שאחרי בחירת כלי מתיבת הכלים (Tool Box), נוכל להתחיל לבצע פעולה מעשית, אצל הרוסים כל התהליך הוא הסך. בתחילה, אתה בוחר מתפריט ה"עריכה" את הפעולה שאחרי רוצה לבצע, נניח – מילוי שטח או תיקוני צבע, ורק לאחר מכן מותר לך לבחור כלי ולבחר את משטח העבודה שלך (האפשרויות מגוונות – אתה יכול לעבוד על כל המסך, או רק על ריבוע, או משולש

כלים חדשים של יבמ לעריכה ממוחשבת של סרטים ואפקטים דיגיטליים

ר במ הכרזה על שלושה כלי תוכנה חדשים לשימושם של אנשי מקצוע בתחום הסרטים והווידיאו. שלושת המוצרים שהוכרו עתה הם פירות ראשונים של היחידה העסקית של יבמ לתעשיית הבידור, הנכללת בחטיבת ישומי הרשת של החברה. חטיבת ישומי הרשת של יבמ מתמקדת בפיתוח ישומים ושרותים לשוק העסקי ולתחום מוצרי הצריכה. החטיבה מתמקדת בתחומי הטלוויזיה האינטראקטיבית, מערכות תקשורת אישיות, מיחשוב שיתופי, הוצאה לאור אלקטרונית, שיווק אלקטרוני, עמדות מידע והזדמנויות עסקיות ברשת אינטרנט. היחידה העסקית של יבמ לתעשיית הבידור, הציבה לעצמה כיעד את המשימה לפתח מערכת של פלטפורמות מחשוב סטנדרטיות לתחום הבידור, הווידיאו והסרטים.

מטרת המערכות החדשות היא לאפשר הפקה יעילה ומהירה יותר של סרטים עתירי אפקטים - מבלי להיגרר להוצאות בסדרי גודל שאי אפשר לעמוד בהם.

כלי התוכנה החדשים כוללים מערכת עריכה לאפקטים דיגיטליים (EFX), מערכת דחיסה

לאותות וידיאו דיגיטליים (FCD) ומערכת עיבוד קליטה ובקרה ספרתית (DCS). כל הישומים החדשים מיועדים לפעולה בסביבת שרת - לקוח, תוך התבססות על מערכות ההדמיה של יבמ מסדרת POWER.

מערכת העריכה לאפקטים דיגיטליים מספקת פורמט עריכה נוח לאפקטים, תוך התמקדות בקטעים הלא-לינאריים של התהליך.

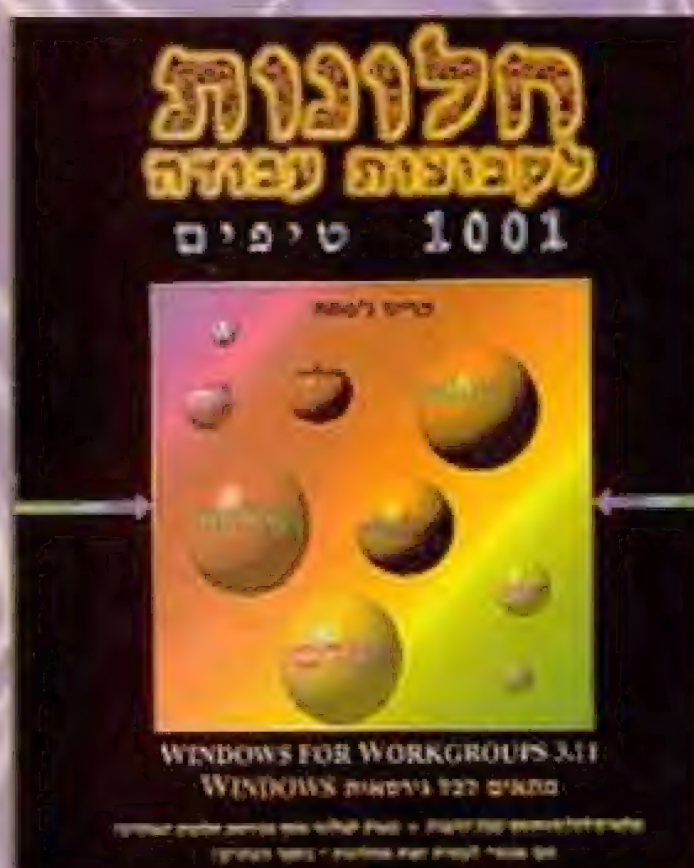
המערכת עושה שימוש במערכות מרובות מעבדים ובטכנולוגיית RAID של דיסקים מהירים, כדי לדמות מעל המסך את פעולתו של אולפן מושלם. הממשק למשתמש מתבצע על גבי מחשב אישי, המעביר הוראות ביצוע לשרת הגרפי הפועל על גבי שרתי VISUALIZATION POWER. באופן כזה, יכולים עורכי הסרט להתמקד ולערוך קטעים מוגדרים שלו - מבלי להעמיס על השרת המרכזי.

EFX מבצעת את כל תהליכי העיבוד שלה ברמת ההפרדה (רזולוציה) הגבוהה ביותר - כך שבתום מהלך עיבוד אחד נוצר עותק מאסטר מלא, הנשמר על גבי הדיסק. את התוצר הסופי ניתן להעביר לסרט מגנטי - או להמשיך ולטפל בו באמצעות

כלי תוכנה אחר.

מערכת עיבוד הקליטה (DCS) היא ישום זמן אמת, המאפשר עיבוד קלט וידיאו והעברה מיידית שלו לאיחסון על גבי דיסק או על גבי סרט מגנטי. DCS מהווה מהפיכה בתחומי הקליטה והאיחסון של אותות וידיאו - אשר דרשו עד עתה קליטה ראשונית למערכת טייפים, רק כדי שאפשר יהיה להמירם ולהעבירם לאחר מכן לאחסון על גבי הדיסק המגנטי, לצורך עריכתם שם. DCS מאפשרת קלט וידיאו ישיר אל מערכי הדיסקים במחשב - תוך חיסכון של עד 75% בזמן העיבוד הנדרש לטיפול בקלט הזה בהמשך הדרך.

מערכת הדחיסה הספרתית (DCF) מטפלת בדחיסת אותות וידיאו בתקן MPEG-1, תוך הבטחת מהירות הפעולה ואיכות גבוהה במיוחד של התמונה. יתרון מרכזי של החבילה הוא ביכולתה לתמוך במספר רמות הפרדה לקטעים שונים של אותה הפקה. DCF מתאימה במיוחד לעבודה בריבוי משתמשים, ומתירה למספר עורכים לטפל בריזמנית בחומר המאוחסן במערכת. ■



**כרטיס הכניסה
לאוטוסטרדת
המידע
בארץ ובעולם**

הוצאת הוד עמי לספרי מחשבים
טלפון: 09-564716



**הדרך הקלה
להפיק את המירב
מחלונות**



**WORD 6.0
צעד-אחר-צעד**

המדריך האישי מפורט

למתחיל ולמתקדם

בשיטה הויזואלית

**מדריך
ידידותי ומקיף
למעבד התמלילים
הטוב ביותר**

להשיג בכל חנויות הספרים והמחשבים

VISUAL BASIC

* Zombit programming example number 1:
* The DragDrop Method
* This line can help you avoid many bugs.
Option Explicit

* Number of cells
Const NUM_OF_CELLS = 6

* CellNums(i)=n means: cell number i contains Letter number n
* Note: The size could be NUM_OF_CELLS-1 since index starts with 0,
* but VB won't allow a "math" expression in a dim statement
Dim CellNums(NUM_OF_CELLS)



Sub PlayGround_DragDrop (Index As Integer, source As Control, X As Single, Y As Single)
* This is where the user gets to interact

Dim i As Integer
Dim j As Integer

* Let's stop the timer and give
the user some respect
timer1.Enabled = False

swap (source.Index), Index

* Check if we got it right.
* I will count how many cells
are right
j = 0

For i = 0 To
NUM_OF_CELLS - 1
If CellNums(i) = i
Then j = j + 1
Next i

* If all Cells are right, reward
the user.
If j = NUM_OF_CELLS

Then MsgBox "כל הכבוד", "זומביט און-ליין מודה לכם על החזרת שמו הטוב"

* Back to chaos
timer1.Enabled = True
End Sub



Sub swap (i As Integer, j As Integer)

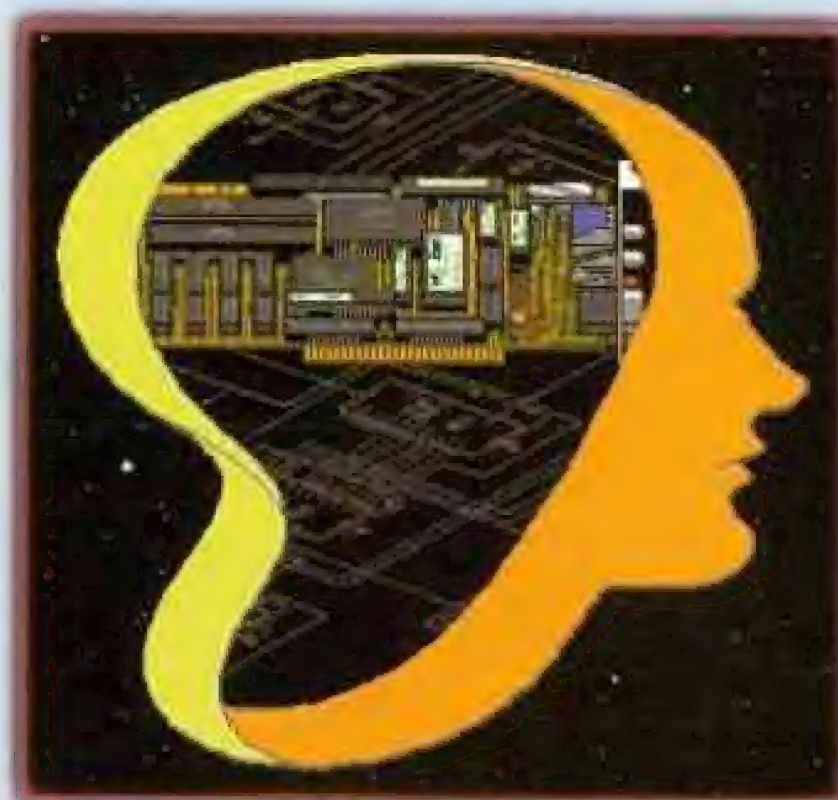
Dim k As Integer

* Swap the Cell Numbers
k = CellNums(j)
CellNums(j) = CellNums(i)
CellNums(i) = k

* Update the cell contents according to the numbers
PlayGround(i).Picture = Zombit(CellNums(i)).Picture
PlayGround(j).Picture = Zombit(CellNums(j)).Picture
End Sub

במדור תכנות הפעם, תוכנית המשחק הנמצא
ב"זומביט און-ליין". הרגישו חופשי לחלק אותה
לחברים. המשחק הוא פשוט: עליכם לגרור את
אותיות השם "זומביט" ולסדר אותן בסדר הנכון,
בזמן שהן ממשיכות להתחלף ביניהן.

את התוכנית כתבתי ב-VISUAL BASIC, קבצי
המקור (יעני Source) נמצאים גם הם ב-BBS שלנו,
והלקים מהם מובאים בעמוד זה. תוכלו
להשתמש בהם כבסיס למשחקים אחרים וגם כדי
לפתור את החידה. את הפתרונות לחידה שילחו
אלינו ל-BBS. זיכרו לכתוב "חידת תכנות-1"
בשדה הנושא באורז החבילות (כפי שמוסבר
בעמוד 20).



בגיליון הבא יכתוב רן כוכבי את
עצותיו ויביא דוגמאות מתוכניות
PASCAL.

כמו כן שילחו אלינו משחקים
ותוכניות מעניינות שכתבתם, אם
נפרסם אותם בעיתון וב-BBS, תזכו
בפרסים!

הסברים לתוכנית:

● הטופס (כלומר Form) מכיל שני
מערכים של controls מסוג Image,
הגלוי (כלומר Visible=True) נקרא
PlayGround ומכיל את האותיות
בסדר אקראי, והסמוי נקרא Zombit
ומכיל את האותיות בסדר הנכון (יש
להגדיל את הטופס כדי למצוא היכן
הוא מתחבא). מערך Integer בשם
CellNums מכיל את מספרי האותיות
אותם צריך PlayGround לקחת מזומביט.

● הפונקציה Swap מחליפה בין שתי אותיות במערך CellNums ומעדכנת את PlayGround בהתאם.

● שימו לב: בפונקציה PlayGround_DragDrop, הקריאה לרוטינת Swap מתבצעת כאשר
Source.Index נמצא בתוך סוגריים. הסיבה לכך היא שלמרות ש-Source.Index מתנהג כמו
Integer, הוא בעצם Property ואסור להשתמש בו בקריאה לרוטינה. כאשר שמים אותו
בסוגריים, מקבלים "ביטוי אריתמטי" שמוכר עליידי המערכת כ-Integer. פתרון אחר הוא להגדיר
Sub Swap (ByVal i As Integer, ...)

חידה: כיצד ניתן היה לוותר על מערך Zombit ולחסוך זיכרון?



...מס' 1 דוגמת תוכנות מס' 1

מידיה 100

מחיר "דורות" שאבדו

לתהליך שכזה כמה בעיות. הראשונה – איבוד דור. כאשר מקליטים מקלטת לקלטת, ואת זה אתם ודאי יודעים מהנסיגות הפרטיים שלכם, יורדת האיכות. אחרי מספר קטן של הקלטות כבר אי אפשר "לשרר" את התוצאה. המחירון שמספקות מערכות ממוחשבות הוא אדיר: הקלטה, העתקה וטיפול בנתונים דיגיטליים, שאינם רגילים ושומדים על האיכות המקורית. אפילו "אבדות דור" קודמות ניתנות לשימוש בעזרת מוקציות גרסאות, אלו שבשימוש בתוכנות הרגילות לעיבוד חמוגה.

תוכנה שהיא אולפן

היתרון הגדול של "מידיה 100" הוא העריכה הלא ליניארית. הפרש פתוח לשילובים ולשינויים עד רגע הורדתו מהמחשב לקלטת

פני שהגעתי למשרדי חברת דאפטור בתל אביב, לא ידעתי כמעט כלום על עריכת וידאו ממוחשבת. תוכנות שהכרתי, כמו פרמייר של אדובי ודומותיה, עדיין נראו כמחרוזת קלוש. לבעיית המזעור של אולפן וידאו רב מבשרים. מושגים מופצצים כמו עריכה לא ליניארית ודחיסה בזמן אמת נשמעו לי כמו סינית ספרותית.

זה לא משחק ילדים

כבר כשנכנסתי התנפלו עלי החבר'ה של דאפטור וטרחו להסביר, ש"זה לא משחק ילדים", ו"אתה יודע כמה מערכת כזו עולה?" אז כן, אני יודע כמה מערכת כזו עולה, בערך 50 אלף דולר. זה בערך עשירית מהמחיר הממוצע של כל אולפן וידאו אחר.

MEDIA 100 היא למעשה אולפן של ממש, לא תוכנה. היא מורכבת ממחשב מקינטוש חזק (נניח קוודרה 950 או מאורומק 8100/80), שני כרטיסי וידאו ואודיו מתוחכמים, וכמובן ציוד וידאו סטנדרטי, כמו טייפ **BETA** ו-**TIME CODER**.

היתרון המשמעותי שמספקת מערכת כמו **MEDIA 100** הוא אפשרויות העריכה הלא ליניארית. בעבר ערכו בשניים או שלושה מכשירי וידאו. אחד להקלטה סדירה של הסרט הערוך, ואחד או יותר להרצון של וידאו. על הטייפ המקליט מעלים, לפי סדר (ומכאן המושג עריכה ליניארית), את הקטעים הלא ערוכים מהקלטות האחרות. בסופו של תהליך כזה מקבלים סרט באורך הרצוני, ערוך לפי הסדר שקבענו מראש.



הבעיה השניה והעיקרית היא הלינאריות. בהקלטה מוידאו לדיסק אין שום אפשרות להתחרט, או לשנות את הסדר, ואם טעינו המחשב מאפשר בקלות, בדיוק כמו במעבד תמלילים פשוט, להעתיק, לצרף ולחתוך קטעי וידאו בכל שלב של העריכה.

גם תהליכים יקרים ומסובכים, כמו הוספה של אפקטים או ריטוש תמונות, אפשר לבצע בכל מקום נתון על הסרט, ובכל שלב של העריכה, עד השלב שבו החלטנו כי זהו הסרט הרצוני "ההורדנו" אותו לסרט הקלטת, האפשרויות עדיין אינן מוגבלות.

יחס דחיסה גבוה

התקני החומרה שאיתם מגיעה המערכת מאפשרים "דחיסה" ודחיסה של נתוני וידאו בזמן אמת. ביחס דחיסה גבוה, ובלי איבוד איכות. גם בעין בלתי מקצועית ניתן לראות מיד, שהתוצאות הממוחשבות טובות בהרבה מאלו של מערכת וידאו רגילה.

בזמן העריכה ניתן להוסיף לכל קטע ארבעה ערוצי קול נפרדים, ולשלב אותו בכל קטע על הסרט. על המסך לא רואים שום שוני מסרט בעריכת וידאו רגילה, אבל אפשר לנחש שחייו של העורך היו הרבה יותר קלים.

אלה, נראה לי, אינן דאמס גלגלי!

מקשקש עם כלבלבים

**קומפי - משחק מחשב
לפעוטות שהוא סרט,
צעצוע וספר, עם מקלדת
מיוחדת**

כשהומנתי את עידו לשחק במחשב שלי הוא חשש, שאני מתכוונת להושיב אותו שוב מול לומדה מסובכת של "גדולים". ההקלה ניכרה על פניו כבר כשראה את לוח המקשים המיוחד שחיברתי לכבודו. גם בשלב ההתקנה הוא ישב מרותק מול המסך, כי ההוראות היו בעברית מדוברת, מלוות במוזיקה עליזה.

פרידה עצובה

כאשר התחיל הסרט של גיבורי ארץ-קומפי והפילה פתחה עימו בשיחה, הוא פשוט גירש אותי מהחדר, כרסם בלי משים את שארית העוגיה שהיתה בידו, ונכנס לעניינים. כל שנותר לי לעשות זה להציץ מעבר לכתפו, ואחרי שעתיים לשכנע אותו, שצריך כבר ללכת לישון.

היה עצוב להיפרד מקומפי. שבדיוק באותו רגע שלחה אותו הפילה לגלות אם גם הפרחים ישנים, והם בפירוש אמרו לו, שהם לא צריכים לישון כדי לגדול, רק מים. עידודו המטיר עליהם גשם, בלחיצה על כפתור מיוחד, ראה אותם גדלים, ורק כאשר לחץ על מקשי השמש והירח וראה איך הם מתגוששים ביניהם, השתכנע שגם שם, בעולם שבתוך המסך, הולכים לישון.

הכלבלב שנדעב

מכל הדמויות עידודו הכי אהב את באדי, ואת סניילי החילזון שמחלק דואר. אבל אני הכי צחקתי כאשר הוא התקשר בטלפון שעל המקלדת



המיוחדת אל הכלבלב שמוט האוזניים, שהיה באותה שעה במקלחת. הטלפון צלצל והוא הרים בטעות את השפוף של המקלחת, וכמובן הוצף בזרם מים אדיר.

לאחר שהתאושש, ניגש נוטף מים אל הטלפון שבחדרו השני, הרים את השפופרת ואמר, "אני כל-כך מצטער שלקח לי זמן לענות לטלפון. תמיד אני מתבלבל, אולי צריך להחליף את הטלפון?" עידודו ענה לו בכל הרצינות שהוא סולח, ומה שלום באדי? הכלבלב מלמל עוד כמה מילים, סיפר שהוא ממחר לחזור למקלחת וביקש: "לא לשכוח להתקשר אלי לפעמים".

עידודו המשיך לקשקש בטלפון עם כל הדמויות כאילו היו אמיתיות. מדי פעם הוא שיחק בגלגלת, שהציגה על המסך סצינות ליצניות וקרקסיות, ניגן בכלי נגינה שעל המקלדת ואפילו צבע בצבעים שונים את הסצינות שחלפו. ולמען האקשן, מדי פעם חזר לשסות את השמש בירח. ■



(24) חסיה אג הדסון וליא אג ארז, קומפי הסרט. שיתוף אצלי מאד דאלי, והכי יליד בן שנתיים יכול

בדל אינדרם האלון, אני מאינרם ראפר בן 8 מאינרם דגלי, אלו אין סהק רשיון הסכרים האילאגים של מאינרם קומפי 88

סרט האנימציה האלון, מאינרם אג בילד אקט אק בילד האלון ההגדרות, אהבה, אקטיון.

תוכנת "הבמאי הצעיר" מאפשרת לערוך סרטי אנימציה, עם הוספת אפקטים וסאונד

שמחתי כשקיבלתי את תוכנת "הבמאי הצעיר". סוף־סוף אוכל להבין איך עובדים החברים הקולנועיים של אמא ואבא. הבעיה היחידה היתה לעבור את שלב ההתקנה. אפילו **615KB** לא הספיק לה, ואבא היה צריך להפעיל תוכנת **QEMM**. אני גם לא מבינה למה עוד עושים תוכנות ומשחקים לדוס, בעידן של חלונות. כשהתחלתי כבר לעבוד שמחתי לראות, שהתוכנה מחוננת בדמיון רב, ומאפשרת לערוך סרטי אנימציה, עם הוספת אפקטים מיוחדים וסאונד. כשנכנסתי לאולפן הקולנוע עמדו בפני חמש אפשרויות: סצינות, שחקנים, סאונד, סרטים מוכנים ויציאה. בדיוק אז הגיעו אלי שתי חברות, התלהבו וביקשו הדגמה. הראיתי להן איך אני מביימת סרט.



ריקוד בנות הים

קודם כל נכנסתי לסצינות, שם הוצגו בפני בערך 20-30 תמונות רקע. בחרתי תמונה של ים עם אונייה. עברתי לשחקנים ובחרתי שני דולפינים, שני סרטנים ושתי בנות־ים. מובן שעשיתי להם "אודישן" (מבחן בד) לפני שבחרתי. נכנסתי לאולפן ובחרתי בקבוק עם פתק, והתחלתי להזיז אותו ימינה ושמאלה.

עכשיו הגיע הזמן לשים את השחקנים במקומם. זה השלב המכריע. מיקמתי את בנות הים משני צידי הספינה, ואת הסרטנים שמתי בקבוצה בצד. עברתי לתנועה. לבנות הים בחרתי תנועה מעגלית, ומתוך אפשרויות הקסם בחרתי תנועה סיבובית שתראה כמו ריקוד. לסרטנים נתתי תנועה של טשטוש וחזרה לבהירות.

מאוסף המוזיקה בחרתי "רוקד ראפ", כי זה הסגנון האהוב עלי, והוספתי עוד כמה אפקטים. לחצתי על **PLAY**. חילקתי פופקורן לחברות ומאז הן מעריצות אותי. ■



סרטנים ראקדים ראפ, אימונים ראקדים אסיד, האשן ראקד ראק אמה ראקד סנאפי דאלי דאלי

מאיה פליקסברוט

ביקור

יציאתי מן

ילדי בית ספר בעקבה אוהבים מחשבים ומחברר שהם גם זומביטאים מושבעים

אז נא להכיר את ילדי עקבה: בשאר אל מומני, תומא דחדל, מוחמד טביב, זייד סמור ופייסל סיבן, בני 13-15.

– יש לכם מחשב בבית?

כולם: "כן, בטח. גם CD-ROM."

מוחמד: "לחלקנו יש מודם, ומדי פעם אנחנו מתחברים לתחנות B.B.S."

– איזה מחשב יש לכם?

כולם: "IBM."

בשאר: "ולי קונים פנטיום בעוד כמה שבועות." (זה היה, כמובן, לפני תקלת הפנטיום הגדולה).

– אלו משחקים אתם אוהבים?

פייסל: "NBA."

בשאר: "מורטל קומבאט 1."

פייסל: "מלך האריות."

תומא: "מה פתאום? מורטל קומבאט 2."

מוחמד: "טום וג'רי, טטריס, דום."

בשאר: "אני שמעתי גם על המשחק 'זול' ואני מנסה להשיג אותו."

תומא: "גם סימסיטי 2000."

– מה המשחק הכי פופולארי עכשיו בירדן?

תומא: "אני חושב שטטריס. הוא תמיד הכי פופולארי."

חוץ ממחשבים, לרובם יש גם גייס־בוי ומגה־דרייב.

תומא: "בגייס־בוי אנחנו משחקים טטריס ופוטבול NBA במגה־דרייב."

– כמה עולה משחק מחשב?

"הזולים עולים 10 דינאר, אבל המחיר תלוי באיכות. יש משחקים שעולים 20 דינאר ויותר."

דינאר, אגב, הוא ארבעה שקלים וקצת. תחשבו לבד.

– אתם מעתיקים משחקים או קונים?

פייסל: "קונים".

בשאר: "כן, בטח. הוא סתם אומר. לרוב אנחנו מעתיקים משחקים, אבל את המשחקים ל־CD אנחנו קונים, כי אין לנו ברירה."

– על זומביט שמעתם?

כולם: "בטח, זאת התוכנית בטלוויזיה הישראלית."

ש לנו חדשות בשבילכם: בירדן מכירים את זומביט, ואפילו אוהבים. לפני שבועיים בערך יצאה משלחת עיתונאים צעירים של "כולנו", האח הגדול של זומביט, לטיול בפטרה ולפגישה עם ילדים ירדנים. ביום הראשון טיילו בפטרה והיה מדהים, אבל הילדים הבדואים לא ממש מבינים במחשבים. ביום השני, בבית הספר "רוזרי סיסטרס סקול" בעקבה, הילדים הירדנים פצחו ב"אינתי מן זומביט! אינתי מן זומביט!" הם שאלו אותי אם אני מכירה את רון (לוינטל, מנחה השידור) וסיפרו לי על מחשבים בארצם.

חשוב לציין, הילדים האלה אינם ירדנים ממוצעים. המשכורת הממוצעת שם היא 150 דינאר לחודש, בעוד ששכר הלימוד החודשי בבית הספר הפרטי הזה הוא 50 דינאר. כולם ממשפחות אמידות וגם הם הודו, ש"לא לכל ילד בירדן יש מחשב בחדר."



בירדן

זרמביפיי



בשאר: "אני אוהב לראות את זה. אני רואה כמעט כל פעם. אני רואה גם אותך מופיעה שם".
שבוע אחרי הראיון, שיחק בשאר בשידור החי של "זומביט" במשחק "חלליות", התראיין (באנגלית), צבר 7,500 נקודות וקיבל פרס תנחומים.

- ועל העיתון זומביט, שמעתם?

בשאר: "כן, זה העיתון שאתם כל הזמן מראים בתוכנית. בטח ששמעתי".

- יש עיתוני מחשבים בערבית?

מוחמד: "כן, יש עיתון שנקרא 'ביט'. הוא מופיע בכל העולם ובהרבה שפות, גם בערבית".

באותו יום, בסיוור בשוק של העיר, נתקלתי ב'ביט'. קניתי אותו (בדינאר וחצי) ונזקקתי לתרגומו של חאלד, המדריך הירדני שלנו. יש מדור מכתבים למערכת, מדור חידושים ומשחקים חדשים, וגם על תוכנות למבוגרים, טיפים, תחנות B.B.S והמון פרסומות.

- איך אומרים אייקון בערבית?

"אייקונא".

- ואיך אומרים זיכרון?

"זכרא".

- מקש?

"זאר".

- מסך?

"שאשא".

- וכונן?

"משרל".

- ולהתראות?

"מע-סלאם".

- אז מע-סלאם. ■

500, ועוד היד נטוייה

הביקור אצל החבר'ה בירדן נערך במסגרת משלחת מיוחדת של השבועון "כולנו" לכבוד יום ההולדת ה-500 של העיתון.

השבועון יום סקר מקיף, בו נשאלו מאות צעירים, מהו המקום בעולם בו היו רוצים לבקר יותר מכל מקום אחר. התוצאות היו מדהימות: הסלע האדום בפטרה, ירדן, זינק לראש הרשימה, כשהוא מתיר אחוריו הרבה מאוד יעדים קלאסיים (כמו יורודיסני, המזרח הרחוק, מוזיאון הרוק בלונדון וכן הלאה). זו היתה הפעם הראשונה מאז קום המדינה, שצוות כתבים צעירים של עיתון כלשהו מבקר בסלע האדום, מקום שגבה כל כך הרבה קורבנות בנפש של צעירים שהיו מוכנים להשליך נפשם מנגד כדי להגיע אליו. כתבי "כולנו", ששמעו רבות על מיתוס פטרה וההילה שנוקמה סביבו, הכתירו את המקום כ"מדהים, אבל למות בשבילו זה קצת מוגזם, לא?".

הטיול ההיסטורי נערך בחסות חברת "אסם", ומשלחת "כולנו במבה" חילקה שקיות במבה לכל צעיר שנקרה בדרכה. התוצאות הגניבו את כל הצוות: הירדנים, בני כל הגילאים, נדלקו על הבמבה קשות ושאלו מתי מתחיל היבוא...

צוות של תוכנית הטלוויזיה "זאפ לראשון" התלווה למסע ותיעד אותו. התוכנית המיוחדת תשודר ביום רביעי, ה-11.94, בין השעות 16:00-17:00 בערוץ הראשון. ■

שנה במתנה!

פתחתי ת'עיתון, נקרעה לי הצורה

כל-כך הרבה דברים גנובים, הפתעות בכל שורה,

הלכתי לבית-ספר, הבנתי את הקטע,

כולם קוראים "כולנו" (עשיתי בוחן פתע!)

השבועון הכי מדליק, אצלך בכל שבוע.

תהיה נבון, תהיה מבריק, תדפוק מנוי קבוע.

"כולנו" זה השם שמכנים לעניינים,

תשאל את הבנות בעיר, תשאל גם ת'בנים,

כל יום שלישי, כמו שעון, אצלך בתיבת הדואר.

כולם קוראים "כולנו", זה הקטע של הנוער!



ועכשיו - "כולנו"

במבצע מנויים מיוחד:

52 גיליונות בשנה

במחיר הנחה רציני

324 שְׁקָלִים בַּמָּקוֹם

390 וגם מתנה

מדליקה לכל מנוי **ללא**

הגרלה: שעון מעורר

מקרקר ומדבר או ווקמן

סטריאופוני. שווה!

לכבוד: מערכת "כולנו"

דוד בן-צבי 84 תל אביב / 68104

כ, אני מעוניין/ת לצרף את בני/בתי כמנוי לשבועון "כולנו" לשנה שלמה (52 שבועות) במחיר מבצע של 324 שקלים (במקום 390, מחיר מנוי רגיל).

פרטי המנוי: שם פרטי: _____ שם משפחה: _____ תאריך לידה: _____

כתובת מלאה: _____ מיקוד: _____ טלפון: _____

אני מעדיף לשלם באופן הבא:

6 המחאות על סך 54 שקלים.

אני מעדיף/ה לשלם באמצעות כרטיס האשראי שלה:

סוג הכרטיס (סמן/י איקס): ☐ ויזה ☐ ישראלכרטיס ☐ דיינרס

מספר הבדואים:

הכרטיס בתוספת עד: _____ תעודת זהות:

שם מלא וכתובת של בעל הכרטיס:

אני מעדיף לקבל כשי: ☐ שיעון מעורר מקרקר ומדבר ☐ מצלמה איכותית 35 mm ☐ ווקמן סטריאומוני

להזמנות בכרטיסי אשראי: 05-5180874, 05-5180870



מתוך סדרת ציורי הרובוטים של אד סטאסני
● סטאסני
Ed Stastny 1993



למה צריך
טכנולוגיה? אה, כן,
העלאת התפוקה של
הפועל העברי.



אומרים גם שזה כיף גדול לערוך את SYS-
TEM.INI ב־2:00 בלילה. אבל הסיבה האמיתית
היא **סטייל**: כמו שפלאפון "עתיק" יקר מכדי להיות

מעשי, אבל מה לעשות? הבנות מתות על זה ● אז

איפה סטייל וטכנולוגיה נפגשים? בסקטים הייטקיים שהם ציוד תיקני

של כל "גולש-רשת" (כמו למשל **עומאר חוסיין מקליפורניה** או ערן שפר מהשכונה שלי). כי פתאום כשחוזרים לעולם האמיתי, הכל קורה לאט מידי ודודות זקנות נראות טוב יותר בתור WOOSH + "תיזהייך חוליגן" עם אפקט דופלר. ואפשר גם להתגונן מהקצף שניתז להם

תמונה מתוך אתר בסך-פרנסיסקו המתמחה בסקייטבורדים
●
(www.enternet.com)

Position
0.25 sec.



מהפה בעזרת חליפת פלסטיק אופנתית שנחשבת
למילה האחרונה אצל הכימאים שבינינו ● ומה
נקנה לאבא ליומולדת? פלאפון כבר יש לו.



סידרת עניבות שמצויירים עליהן הטוסטרים והדגים של שומר המסכים -
AfterDark. לקראת חג המולד יוצא יצרן בשם ראלף מרלין
עם גל חדש של עניבות הייטק



ליאפי שיש לו
הכל. אז אם אתם
רואים מישהו
עם עניבה כזאת תיזהרו לא
לדרוך עליה עם הסקטים ●

ונסיים בטיפ: אל תזרקו
את שבבי הפנטיום הישנים
שלכם. בפעם הבאה נלמד
איך לעשות מהם עגילים
אופנתיים ●



STYLE

המושג "גולש-רשת" (או NetSurfer בלע"ז) מתייחס למי שיודע לנווט את דרכו בין רשתות, תקלות טכניות, והמון המון מידע לא ממש רלוונטי. גולש, בניגוד ללפלי שמתייחס אל הרשת כמו לאוטוסטרדה ונבהל אם אין שילוט, יודע שהרשת היא כמו ים. הגולש אינו חזק יותר מהים, הוא פשוט יודע מתי ואיך לנצל את עוצמת הנלים ●

מילון מונחים

צלם - icon: תמונה קטנה המוצגת על-גבי המסך, ומייצגת תוכנית או אובייקט. הקלקה בעכבר על-גבי הצלם הופכת אותו בדרך כלל לחלון או אובייקט, והקלקה כפולה בכותרת החלון הופכת אותו חזרה לצלם.

עלעול - browse: סריקה של רשימת עצמים, למשל רשימת קבצים. במהלך העלעול ניתן לבחור בעצם כלשהו מתוך הרשימה.

מצביע העכבר - pointer: סימן המופיע על המסך ונע על-גביו כתוצאה מתנועת העכבר. המצביע הוא בדרך כלל בעל צורת חץ, אולם צורתו משתנה לפעמים בהתאם להקשר בו הוא מוצג: מצביע בעל צורת שעון מעיד על פעילות עיבוד שמתבצעת, קו אנכי (I) מעיד על פעילות של הקלדת טקסט, וכו'.

תפריט נגלל - pull-down menu: תפריט המוצג בעקבות בחירה, באמצעות העכבר, באופציה כלשהי בתפריט אופקי. האופציה שנבחרה מופיעה בדרך כלל בראש התפריט הנגלל, ומתחתיה מופיע תפריט של אפשרויות נוספות.

תפריט צץ - pop-up menu: תפריט המוצג במקום שרירותי במסך, כתוצאה מפעולת עכבר כלשהי. לאחר בחירה של אופציה כלשהי בתפריט הצץ, הוא ייעלם בדרך כלל מהמסך.

חלונות חופפים, חלונות מדורגים - overlaid windows, cascading windows: חלונות המסודרים על-גבי המסך כך שישנה ביניהם חפיפה, בדומה לערימת דפים המונחים זה על-גבי זה, וכל דף מסתיר באופן חלקי את הדפים שמתחתיו. ניתן להקפיץ חלון אל ראש ה"ערימה" או לדחוף אותו אל תחתיתה, באמצעות הקלקות עכבר.

חלונות מרוצפים - tiled windows: חלונות המסודרים על-גבי המסך כך שהם גלויים לחלוטין ואינם מסתירים זה את זה.

הגר רונן

לוח שידורי זומביט בטלוויזיה

● בימי ראשון בשעה 15:00
תוכניות מגאזיניות לפריקים ובני-נוער חובבי-מחשבים - משחקים, תוכנה חומרה ומעתה גם מדור קבוע - זומביט-טיפ.

● בימי רביעי בשעה 15:00
תוכניות משחקי מחשב ואינטראקציה עם הצופים בשידור חי.

● בימי שישי בשעה 13:00
תוכניות בנושאים שונים: **הנושאים המעניינים של חודש ינואר '95:**

6.1.95 - מחוללי יישומים וכלי-פיתוח בסביבת Windows. בתוכנית יתארחו נציגי Lotus Approach, Microsoft Access, Borland Paradox ו-Rob.

13.1.95 - תוכנית לקראת כנס איל"א שיערך בשבוע שלאחר מכן בבניי האומה ונושאה "עולם ללא גבולות".

20.1.95 - המחשב לשירות המחקר והפיתוח - יישומים ללימוד גוף האדם, חיזוי מטראולוגי, סורק מוח ועוד.

27.1.95 - בנקאות ומחשבים - צילומי שטח ממרכז החישובים של בנק לאומי, אירוח ישראל סנדרוביץ' - נשיא N.Y Federal Bank קיוסקי מידע בנקאיים ויישומים בורסאיים.

חידות ??? ופרסים ... ?

הפתרון לחידת ההיגיון מהגיליון הקודם - נמלולים

הסבר: "כשהם ישנים" = נמים

"כל התרנגולות" = לול

נמ-לול-ים = לול בתוך נמים

פרס ראשון - מסך נגד קרינה (מתנת "אינפוט-אאוטפוט") לאביב קורנמן מנצרת עלית

פרס שני - משחק סי.די.רום (מתנת "וירוס") לעידן ביסמוט מעכו

פרס שלישי - חמישה משחקי "ויטואל-ריאליטי" לגיל ברקובסקי מתל-אביב

הפתרון לחידת התמונה מהגיליון הקודם: המשחק ממנו לקוחה התמונה - **JACK JAZZRABBIT** - פרק מס' 4, ושם השיר: **BLACK HOLE SON**.

פרס ראשון - מסך נגד קרינה (מתנת "אינפוט-אאוטפוט")

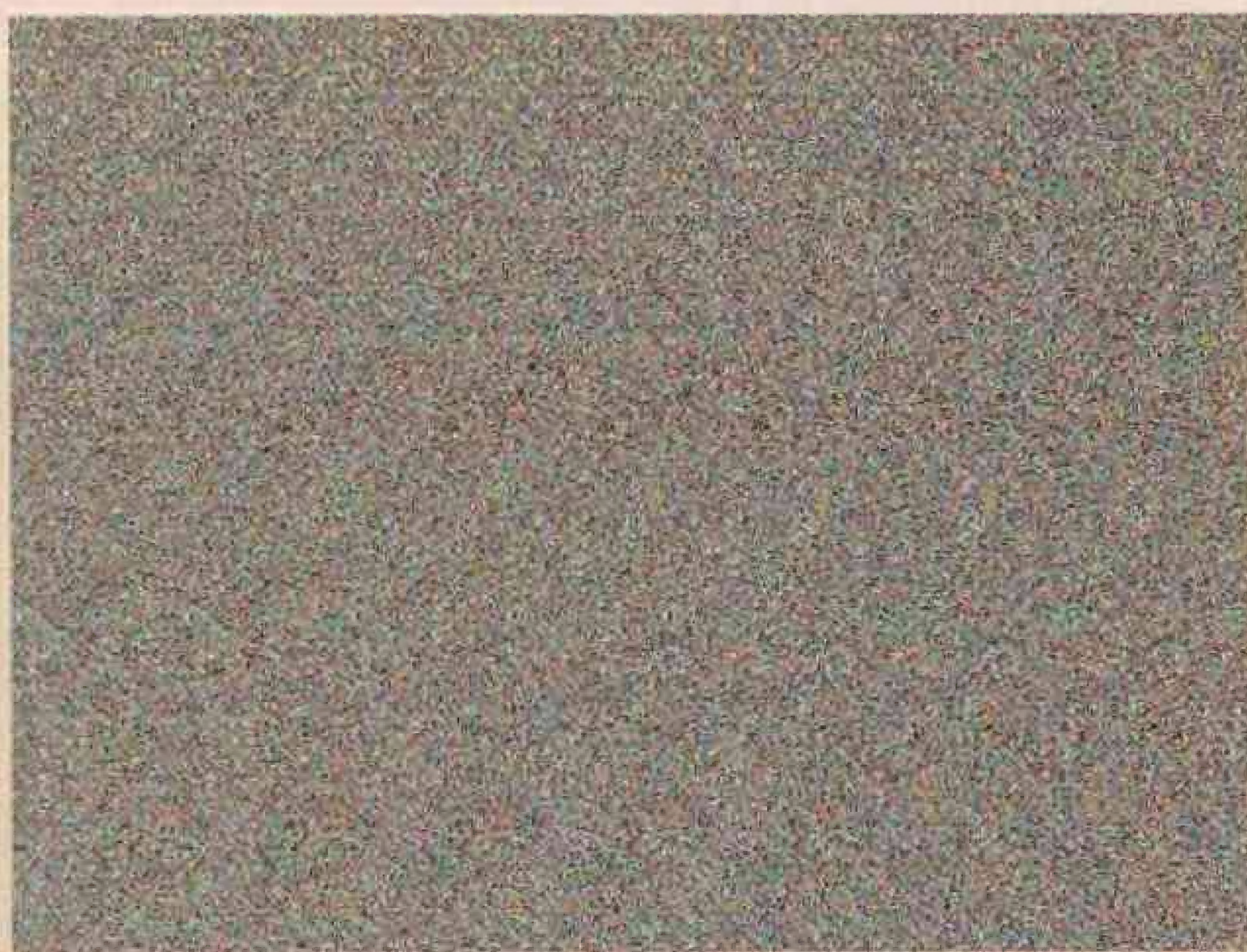
לאייל סימון מירושלים

פרס שני - משחק סי.די.רום (מתנת "וירוס")

לסיגל רוגב מרמת-השרון

פרס שלישי - חמישה משחקי "ויטואל-ריאליטי"

לרועי פרלמן מתל-אביב



אוקי, הבנו אתכם.
אתם אחים של
כחובות קיר, הכסף
היא קשה יותר, אך
קשורה לאחת
מהכחובות בגיליון
זה.
נחשו ומכו
במסיק!!!

חידה "קולנועית":

לפניכם פרטים על כמה סרטים העוסקים במחשבים, רובוטים ותבונת-על. נסו לזהות לפחות שלושה מהם.

1. מחשב ספינת החלל משתגע ומתחיל לשיר שירי ילדים.
2. רובוט בעל נימוסים אנגליים ופח-זבל אלקטרוני ניצולים ברגע האחרון מידי סוחר גרוטאות חלליות.
3. נער התבלבל בין משחק איקס-מיקס-דריקס לבין שליחת טילים.
4. אף אחד לא מסוגל להרכיב צעצועים במהירות גדולה יותר מהרובוט החמוד הזה.
5. האקר שחזר למוטב נרדף על-ידי עברו.

הדרך השחורה של אנטי

32
וודסטוק

על פניו, CD-ROM על וודסטוק נשמע כמו גוויה שפחיתות כבוד להתעלל בת. את ההופעה עצמה לא הייתי רואה אפילו אם היו משלמים לי, וטריוויה לגבי כמה ג'וינטים לקח כל מוזיקאי ומי הדליק לו אותם מעניינת אותי עוד פחות. למרות הכל, נסתרות הן דרכיו של בודהה ובמסגרת הקארמה שלי במערכת נתבקשתי לתפוס כמה תמונות מסכים בשביל הגראפיקה. מה אני אגיד לכם? ראיתי את האור. למרות שמדובר ביישום סטנדרטי במחולל (מקרומינד דירקטור), המעצבים לקחו את הכלי למקסימום. כפתורים נראים כמו קרעי נייר או קולאזים של פרצופים שמוארים בהילה קוסמית כאשר חולפים מעליהם, סליידרים שכאילו צוירו בטוש ע"י גרפיקאי מסטול, הקונספט של הסיקסטיז פשוט מגיע ישר לבטן בלי התחכמויות טכנולוגיות מאולצות. הפנינה שבלוטוס היא חידון הטריוויה. אני (בניגוד לאייל שהתלונן על "חוסר הרצינות התיעודית" של המוצר), לא ממש מתעניין בפרטים קטנוניים של "מי עשה מה", אבל החידון הזה מועבר ע"י גורו וירטואלי בשם "באבא CD רמדאס" המנתח את צעדי הכושלים בים המידע הבלתי רלוונטי בחוכמות הינדיות, שלא היו מביישות גורואים כמו רובין וויליאמס ולני הנרי. קצת לא נעים לי לפרגן במדור הזה (ועוד להיפס זקנים), אבל זה בטח יאזן לי קצת את הייזיאנג או משהו.

44
כיל
גייטס

הרבה יש לי מה להגיד נגד "חלונות" ועוד הרבה יותר נגד "חלונות בעברית". אני, בניגוד לאסף, מכיר את המערכת והיא תרמה הרבה לפיתוח אישיותי העצבנית. למרות הכל, הטענה השנייה הכי מגוחכת שאני מכיר היא שהמערכת "ידידותית מדי". הטענה ששברה אותי הוא שדוס היא התשובה. וזה מזכיר לי סיפור: פעם, בכנס האקרים בהולנד, לעג לי האקר רוסי על העובדה שאני משתמש ב"ווינטנדור". כששאלתי אותו מה מפריע לו שמעבד התמלילים שלי הוא "חמודי כזה" ומאפשר פעולות "גזירה והדבקה" עם תוכנת התקשורת שלי, ענה לי שמערכת שמגיעה עם משחק סוליטר בילט-אין היא לא-רצינית. הוא לא התכוון לעובדה שסוליטר הוא משחק מעצבן, אלא לכך שעובדים של חברות מקבלים לגיטימציה לשחק בשעות העבודה. כנראה שהחינוך הסובייטי שלו גבר על האלמנטים ההאקריים באישיותו. תתעוררו, ילדים. אפשר להגיד שחלונות אינה ידידותית מספיק (בעיקר למפתחים). אבל אין כזה דבר "ידידותי מדי". מגיע לנו יותר.



6+49
הקיר של
נאורה

אזכרת החודש בשבילי היתה התנהגותו של אדם קארי. בסוף נובמבר גיליתי את KNET Rave Radio שלו שתיעד 3 שעות של מסיבת טכנו בניו ג'רסי בכיכובו כדיג'יי (והוא טוב). די הצטערתי שלא הצלחתי להכניס בזמן את הסקופ על המסיבה בהולנד (שהוכרזה יום אחרי סגירת הגיליון). קארי סימל בשבילי את המהפיכה של '94, כאשר החברות הגדולות גילו שאינטרנט הוא לא רק שעשוע של פריקים אלא שוק עתידי בגודל מפלצתי. האתר של קארי נולד בשלהי התקופה הפרה-היסטורית

סטר טרק 2

(תחילת '93) והואיל והיה אז שדרן פופולרי ב-MTV, קיבל רשות מהבוסים לקרוא למחשב שלו MTV.COM, לשיום שם סקופים על ביוזיס ובאטאהד ולהתפנן עם החברים המוזרים שלו שקוראים לעצמם סייבר-פאנקס או משהו. כאשר גילו MTV שמדובר בעצם באוטוסטרדה היא מהנאומים של אל גור, החליטו לתבוע אותו על שימוש בשם ובמידע, שניתנו לו במקור בהסכמה.

העובדה שהאתר החדש שלו, MetaVerse, לוקה בבעיות תחזוקה חמורות, לא הדליקה אצלי נורה אדומה. ידעתי שהוא עסוק בקרבות משפטיים ושמחתי כשמדי פעם הצליח לחדש משהו (כמו למשל KNET). אפילו כשעשה כמה ג'ובות מהצד עם הפרופוגנדה של AT&T, שמחתי בשביל העורך-דין הרעב שלו.

איכשהו, החיבור בין שתי הכתבות בזומביט עשה לי איזה "קליק" במוח והבנתי פתאום שהבן-אדם עושה מסחארה במסווה של "אחד משלנו". 3 שבועות אחרי המסיבה, עדיין לא הגיעו קבצי הסאונד ודפי הרכילות שהובטחו. כנראה שהחיבור לאינטרנט שימש בעיקר כדי לקדם את מכירות הכרטיסים (ההולנדי ברחוב צמא לסייבר-איד-קוראים-זלזה בדיוק כמו הישראלי) ולגייס חסות מחברות מחשבים. יום אחרי האירוע, איבד קארי עניין בחברים הסייבריים שלו, בדיוק כמו שפיוצ'ר קול איבדו עניין בעדכון (או לפחות מחיקה) של הדף שלהם יום אחרי הכנס (כשלא יכלו יותר למכור כרטיסים ב-\$100). כשהרולינג סטונס התייחסו לרשת בתור "עוד ערוץ טלוויזיה" בהופעה שלהם בנובמבר, יכולתי לסלוח להם. הם לא "משלנו". מקארי ציפיתי ליותר.

23+48
3D STUDIO
סטר טרק 1

כתבה על "סטר טרק" למדנו שאין צורך לדמיין איך נראית טיסה ב"אנטרפרייס", אבל כנראה שנאלץ לדמיין בכל זאת. הכתבה על 3D הזכירה בנשימה אחת את האנימיטור, בלי להסביר את ההבדל המהותי ביניהן. כתבות אלו ממחישות את הנטייה הקיימת בקרב כתבים צעירים, לתמצת את דבריהם לגודל של שיר זן מזוקק. רבים מהם התקדמו הרבה מעבר לדרגה הרוחנית השורה על כתבה זו, הגיעו לנירוונה ונעלמו עם סופת החלל.



...ובגליון הבא של

צומזום מולטי-מדיה: עיגול ו-BBS, כמו עיגול הממשקים
המוזיקליים בעולם. כוללם כזר מאוחדים - מנויי צומזום קיבלו
דיסקט אינם (הכולל את גאונת התיקשורת וצ'יפרים נוספים).
● וגם אינדיבידואליזם בגלגל וצ'יפרים על משחקי הממשק והויזואל
המשקים זינגר -

WAR CRAFT ✌ CRIME PATROL ✌ DUTCH BALL
VIRTUOSO ✌ NECTROPOLIS

...3/8

נושא מורחב: הממשקים והזרימה שלך -

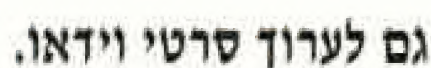
אין למחור על עמוד השדרה, אהבן על נפשו הרכה, ולא לפגוע
בעיניים ● וירוסים ואנטי-וירוסים - השוללה מוצג ●
המכרז לממשקים - זה קורה, האם זה סוג או רע? אין והאם
צריך לעשות משהו נגד? ● מין וממשקים - גאוקר מילד ● וגם
- איזונים, פרסים, מצור פסטי-ממשק, מצור טכני...

רק 14.90 ש"ח

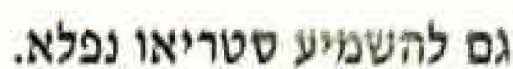
זול!

מתחברים לזמבית!

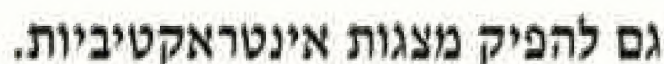
התאחדות המורים והמורות, תשס"ח



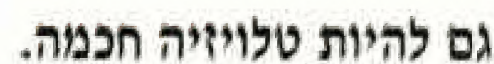
כרטיס Apple Video System מאפשר לחבר ל- LC 630 מעלמה וידאו ביתית, או מכשיר וידאו, להעתיק קטעים מסרטוני וידאו לכונן הקשיח, ולערוך מעצת וסרטונים בקלות רבה.



כונן ה-CD ROM המובנה (אופציונלי) מאפשר לך השמעת תקליטורי אודיו באיכות סטריאומוניו מושלמת, ודך הרמקולים המעולים המובנים במחשב.



תכנת Apple Presentation System מאפשרת לך להעלות את המצגת האינטראקטיבית שלך על מסך טלוויזיה גדול, לשנות אותה "תוך כדי", וכן להעתיק את המצגת לקלטת וידאו.



עם דסטיס Apple TV/Video System, LC630-ה, הופך לסליווה מתקדמת במ (18) ערוצים, שניתן לצפות בה במידורי סליווה וכבלים באיכות טרייטורן ולערוך תמונות מתוך החומר המסודר.



באמצעות כונן תקליטורי CD ROM מובנה (אופציונלי)
ניתן לשחק באלפי משחקים אינטראקטיביים, להתחבר
לעולם שלם של מידע דיגיטלי זמין ולהוסיף כל תמונה
או סרט לכל מסמך או מצגת.



רחוב זבוטינסקי 29, רמת-גן, טל': 03-5768666

